PC WORLD VIETNAM

THÁNG 12.2004 | SỐ 13

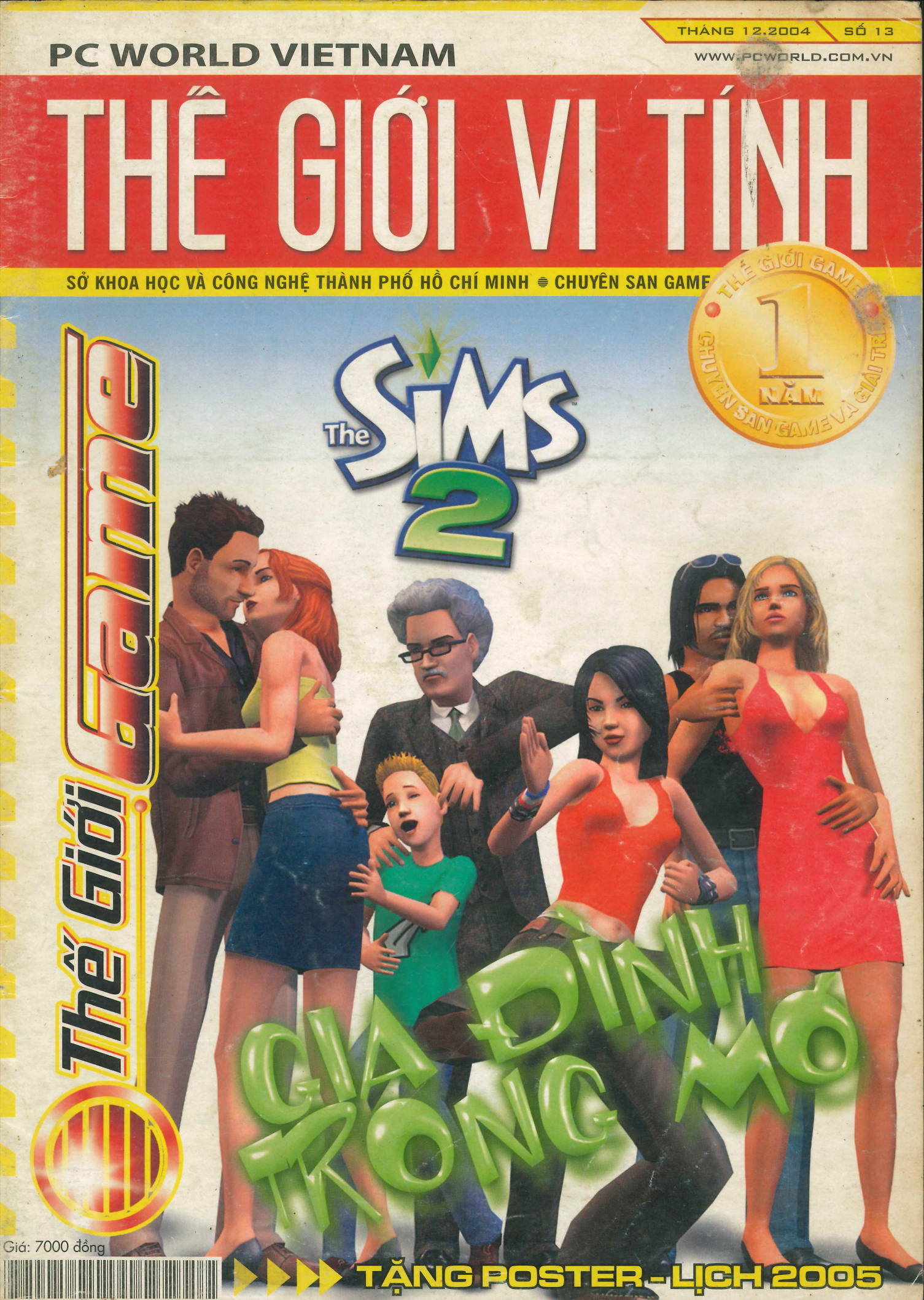
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH ● CHUYÊN SAN GAME

THẾ GIỚI GAME 1 NĂM CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game



GIA ĐÌNH TRONG MƠ

Giá: 7000 đồng

TẶNG POSTER - LỊCH 2005

THÁNG 12.2004.SỐ 13

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng.

TỔNG BIÊN TẬP
TS. Nguyễn Trọng
trong@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
KS. Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn
Th.S. Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
KS. Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Th.S. Nguyễn Thanh Phong, KS. Vũ Duy Khánh, CN. Bùi Lê Duy, CN. Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: KS. Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
KS. Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
CN. Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
CN. Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
CN. Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
KS. Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: KS. Nguyễn Minh Thi
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH
Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

6 The SIMS 2 - Gia đình trong mơ

3 Medal of Honor: Pacific Assault - Rực lửa Thái Bình Dương

10 Warhammer 40,000: Dawn of War - Bão táp Thiên Hà

13 FIFA Soccer 2005 - Đứa con lai hoàn hảo

16 HALO 2 - Đồng minh bất đắc dĩ

20 Shin Megami Tensei: Nocturne - Xua tan bóng đen

22 Top 10 game của cuộc thi Mobile Games 2004

ĐIỂM GAME

24 Knight Rider 2 - Chiến binh xa lộ 2

25 Zoo Tycoon 2 - Xây dựng sở thú 2

26 Mortyr 2: For Ever - Cuộc chiến đơn độc

27 The Polar Express - Cuộc du hành kỳ thú

28 Dead or Alive Ultimate - Sinh tử đài

29 Katamari Damacy - Thỏi nam châm ngộ nghĩnh

SẮP PHÁT HÀNH

30 Prince of Persia: Warrior Within - Ngược dòng thời gian

32 Empire Earth 2 - Cuộc chinh phục 10 thiên niên kỷ

CŨ MÀ HAY

34 Frogger Beyond: Chú ếch xanh và nghi thức trưởng thành

PHẦN CỨNG

39 Dàn tai cho game - thêm lựa chọn với tai nghe và loa 2.1

TRỢ GIÚP

37 Hướng dẫn trò chơi Return to Mysterious Island

Thư BBT

THẾ GIỚI GAME SANG NĂM THỨ HAI

Cùng chào đón kỷ niệm 12 năm ra đời Thế Giới Vi Tính – PC World VN, chuyên san Thế Giới Game cũng rất tự tin bước sang năm thứ hai.

Là một trong 3 ấn phẩm được xuất bản bởi Thế Giới Vi Tính – PC World VN, chuyên san Thế Giới Game đã được bạn đọc nồng nhiệt đón nhận ngay từ những số phát hành đầu tiên. Đặc biệt các bạn trẻ, học sinh – sinh viên đã rất vui mừng trước sự ra mắt của ấn phẩm chuyên về game đầu tiên này và tích cực đóng góp ý kiến về nội dung, trình bày cho Ban Biên Tập Thế Giới Game. Chúng tôi thật sự ấm lòng khi nhận được khá nhiều bức thư dài viết tay trên những trang giấy tập học sinh, được gửi tới từ những vùng xa xôi của đất nước. Chúng tôi hiểu rằng, các bạn đó cho dù chưa có điều kiện kết nối mạng nhưng vẫn cố gắng thể hiện lòng nhiệt tình của mình với tạp chí. Không chỉ các bạn học sinh, rất nhiều "nỗi niềm" chia sẻ từ bộ đội, kỹ sư, công nhân viên..., những người đang đi làm nhưng lại có cùng nỗi đam mê chơi game.

Sau 12 số phát hành, Thế Giới Game bắt đầu đi vào ổn định về cơ cấu nội dung cũng như cách thức trình bày. Ban biên tập đã dựa trên ý kiến đóng góp của đông đảo bạn đọc Thế Giới Game để thay đổi, chỉnh sửa... nhằm hoàn thiện ấn phẩm cho phù hợp với yêu cầu thực tế. Nếu vào số đầu tiên, TGG xuất phát với 32 trang nội dung chuyên về các trò chơi trên PC, thì đến tháng 7/2004 (số 8), theo yêu cầu của nhiều bạn đọc chúng tôi đã bắt đầu tăng trang để bổ sung các trò chơi trên hệ Xbox, Playstation, ĐTDĐ...

Chúng tôi hiểu rằng, một ấn phẩm như Thế Giới Game hiện nay chưa thể đáp ứng đầy đủ đòi hỏi của giới hâm mộ, nhất là nhu cầu về các trò chơi, giải trí điện tử đang gia tăng rất nhanh, đặc biệt khi máy tính cá nhân và các phương tiện chơi game khác đã thâm nhập vào gia đình ngày càng nhiều.

Nhân dịp "thôi nôi" Thế Giới Game, BBT chúng tôi mong muốn được chia sẻ ý kiến cùng bạn đọc về một số vấn đề được nhiều bạn quan tâm nhất và hướng phát triển trong thời gian tới.

Tăng trang và tăng kỳ. Yêu cầu được nhiều bạn quan tâm và mong muốn nhất, cũng là vấn đề mà chúng tôi cần phải cân nhắc nhất. Số trang hiện tại là 40 (không tính trang bìa), nhưng đa số đều cho rằng chưa đủ, phải nhiều hơn nữa. Với khả năng hiện nay, chúng tôi hoàn toàn có thể tăng cường số lượng bài, nội dung..., khả quan nhất mà tất cả chúng ta đều mong muốn là dần tăng đến 64 trang vào cuối 2005. Tuy nhiên, mục tiêu này có thực hiện được không còn tuỳ thuộc một phần vào sự ủng hộ của các bạn. Việc tăng trang sẽ dẫn tới tăng chi phí, nhất là trong điều kiện nguyên vật liệu (giấy in, công in...) đã và đang tiếp tục có xu hướng tăng giá!

Việc tăng kỳ cũng là một giải pháp mà chúng tôi đang xem xét, mặc dù có phần ít khả năng hiện thực hơn.

Nội dung cho nhiều hệ game. Thị trường game Việt Nam, không chỉ phổ biến của hệ game trên PC mà còn là đất cho các trò chơi và máy chơi game thông dụng khác trên thế giới như Playstation, XBox..., đang có xu hướng phát triển rất nhanh. Tại Hà Nội và TP.HCM, các hệ game này ngày càng phổ biến tại các gia đình và phòng game. Nắm bắt yêu cầu thị trường và cũng theo yêu cầu của rất nhiều bạn đọc, chúng tôi đã đưa trò chơi thuộc các hệ này vào TGG. Trong thời gian tới, chúng tôi sẽ cố gắng đẩy mạnh hơn nữa các hệ game này và một số hệ game khác. Đây cũng là tiêu chí chung của Thế Giới Game, chứ không chỉ là PC game như một số bạn đọc thắc mắc.

Quà tặng và poster. Trong điều kiện hiện nay, chúng tôi chưa thể thực hiện thường xuyên các hình thức quà tặng, khuyến mãi mà chỉ làm theo từng đợt. Tuy nhiên, chúng tôi đã và đang cố gắng hướng theo nhiều cách như kết hợp với các công ty máy tính, nhà sản xuất để có thể mang lại lợi ích nhiều nhất cho bạn đọc. Chẳng hạn như trong số này, Thế Giới Game cùng với công ty FPT tổ chức tặng bạn đọc 4 máy điện thoại/chơi game Nokia N-Gage QD. Với poster, trước mắt chúng tôi tặng bạn đọc theo quý, nhưng hy vọng trong thời gian tới, cùng với sự lớn mạnh, tiếp tục tăng trưởng, TGG sẽ thực hiện việc này thường xuyên hơn.

Bức thư cuối năm này như cuộc "giao lưu" nhỏ của BBT Thế Giới Game, rất mong bạn đọc hiểu được những gì chúng tôi đã và đang cố gắng nhằm mang lại cho các bạn niềm vui, sự hài lòng, thoải mái nhất trên từng số Thế Giới Game.

Bước sang năm thứ 2, Thế Giới Game sẽ tiếp tục cùng các bạn làm cho thế giới giải trí của chúng ta trở nên rộng hơn, vui hơn và bổ ích hơn.

KỊCH LIỆT THÁI BÌNH DƯƠNG

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Khung cảnh hoành tráng, các trận đánh dữ dội, mọi việc có vẻ hoàn hảo đối với Medal of Honor: Pacific Assault. Tuy nhiên khi càng chơi, sự bất ổn định của hệ thống AI cùng những lỗi đồ họa không đáng có đã phần nào nhấn "chìm" sức hấp dẫn của trò chơi.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	
PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	EA LA
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	09/11/2004
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD hoặc 7 CD
CẤU HÌNH	P4 2 GHz hoặc tương đương, 512 MB RAM, VGA 128 MB, HDD 4,5 GB, Windows 2000/XP

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Cuộc chiến lần này diễn ra ở Thái Bình Dương, mặt trận không kém phần quan trọng của chiến trường đệ nhị thế chiến. Trong vai lính thủy đánh bộ Tommy Conlin (Mỹ), người chơi sẽ tham gia những trận đánh nổi tiếng, bắt đầu từ cuộc tấn công bất ngờ của quân Nhật vào Trân Châu Cảng, cho tới những cuộc phản công các pháo đài kiên cố của quân Nhật trên các hòn đảo ở Thái Bình Dương.

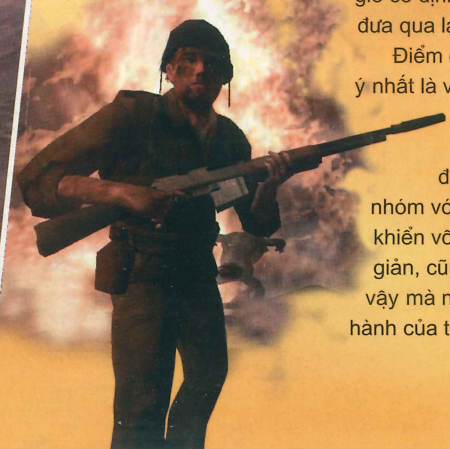
Tuy không chia thành ba mảng rõ rệt như Call of Duty (CoD), nhưng mạch truyện của Medal of Honor Pacific Assault (MoHPA) vẫn có thể tạm "cắt" thành ba phần với cách dẫn dắt khá lạ theo kiểu hồi ức. Toàn bộ game là những màn hồi tưởng của nhân vật chính (trừ màn đầu và cuối cùng). Ấn tượng đầu tiên thu hút các gamer chính là khung cảnh hoành tráng, dữ dội của trận Trân Châu Cảng. Nếu đã xem qua bộ phim Pearl Habor thì chắc chắn những cảnh trong màn này sẽ làm bạn không thể nào quên được: bầu trời bị che lấp bởi những cột khói cao ngút trời; mặt biển gào thét, sục sôi khi những thân tàu khổng lồ bị đánh chìm, vỡ tan xác từng mảnh. Trận chiến trên tàu đang chạy bao giờ cũng khó khăn vì nó "lắc lư qua lại" rất khó chịu, dù bạn là một tay súng "cứng cựa" cỡ nào đi nữa!

Sang tới những màn phản công các hòn đảo, người chơi gặp lại những hình ảnh quen thuộc trong các phim như The Thin Red Line hay Windtalkers, với những cuộc phục kích bất ngờ, những cuộc đấu súng ác liệt, giằng co và "ác" nhất trong số đó là màn đối đầu với những tay bắn tỉa núp trên cây. Nhìn chung các màn đi trong rừng khá dài và hơi khó định vị kẻ địch khi giao tranh, nhất là vào buổi tối.

Cuối cùng, trò chơi kết thúc bằng một trận đánh dữ dội, khốc liệt ở Tarawa – một "Omaha" khác ở Thái Bình Dương, và cũng là màn "đã" nhất (và cũng "nặng" nhất) trong toàn bộ trò chơi.

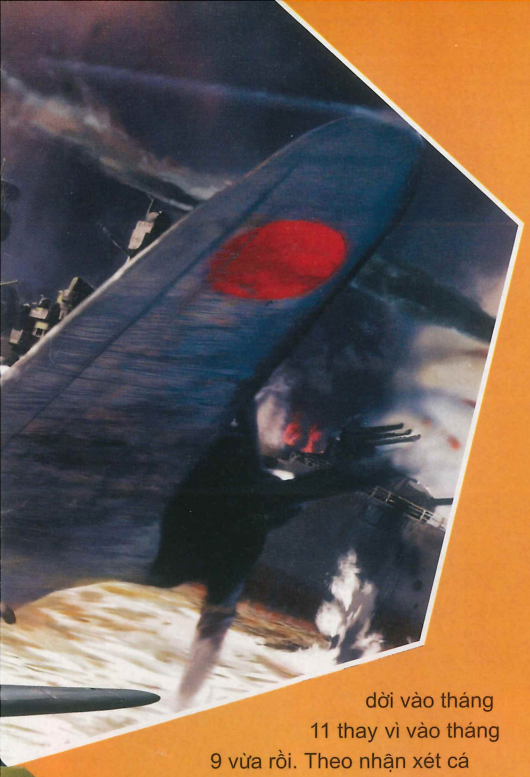
"THAY DA ĐỔI THỊT"

Trong lần trở lại này, MoHPA đã thay đổi hoàn toàn từ ngoài vào trong. Và theo nhận xét riêng, trò chơi chịu ảnh hưởng từ nhiều game đối thủ. Nhiều yếu tố mới được thêm vào thay thế cho phong cách cũ kỹ của dòng game này. Nếu đã chơi qua phiên bản mở rộng của CoD vừa qua, hẳn bạn phải thích thú vì nhiều tính năng mới thú vị mà đặc biệt là những màn bắn tàu hay bắn máy bay. Khi qua MoHPA bạn sẽ bắt gặp những nét hao hao như thế với phần kịch tính cao hơn và sôi động hơn. Đặc biệt và táo bạo hơn là có nhiệm vụ người chơi không chỉ đóng vai trò xạ thủ mà còn tham gia vào vai phi công với cách chơi y hệt như dạng lái máy bay mô phỏng (tất nhiên là điều khiển đơn giản hơn). Một điều mà ngay cả các đối thủ của MoHPA cũng chưa dám thực hiện!



Bên cạnh đó, game có thêm những thay đổi mới: như khi bắn, có thể ngắm (giống CoD), thêm vào các mẩu "quảng cáo" (pop-up) thời sự nho nhỏ (ban đầu thì còn tò mò xem, nhưng về sau bảo đảm nó sẽ làm cho bạn bực mình); có khả năng khiêng đồng đội bị thương như trong Full Spectrum Warrior (tuy nhiên nó lại được thực hiện không thật: tốc độ di chuyển vẫn bình thường và không có cảm giác "nặng" khi khiêng và lúc "thả" xuống trông như bạn đang quăng một cái gối chứ không phải đồng đội); có lính cứu thương đi theo (số lần "bơm máu"sẽ thay đổi tùy theo độ khó); nhiều loại vũ khí mới được thiết kế mới cho cảm giác "thật" hơn: bất kể trạng thái của nhân vật đứng, nằm hay ngồi, hồng tâm của súng không bao giờ cố định mà đung đưa qua lại.

Điểm đáng chú ý nhất là việc game thêm vào tính năng điều khiển nhóm với cách điều khiển vô cùng đơn giản, cũng chính vì vậy mà ngày phát hành của trò chơi bị



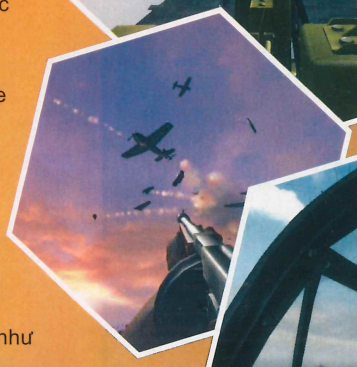
dời vào tháng 11 thay vì vào tháng 9 vừa rồi. Theo nhận xét cá nhân, lý do nhà sản xuất đưa tính năng này vào là vì họ đã nhận ra "con đường" mà các game bắn súng sau này sẽ đi có thể theo phong cách này. Những game như Full Spectrum Warrior hay sắp tới đây là Brothers in Arms đã đặt những nền tảng đầu tiên, chính vì vậy mà MoHPA không thể làm ngơ được!

Cuối cùng là sự thay đổi ở phần mạng của trò chơi. Tuy chỉ có 3 chế độ: Team Deathmatch, Free for All và Invader cùng với 8 màn chơi (do TKO Software thực hiện), nhưng việc xuất hiện hệ thống lựa chọn các loại lính khác nhau (tương tự như Battlefield 1942) làm cho nó trông mới lạ và đáng để mắt.

KHIẾM KHUYẾT KHÔNG THỂ CHE LẤP

Với hơn 30 nhiệm vụ, một con số khổng lồ so với các game bắn súng từ trước tới nay, cùng với độ dài mỗi màn rất lớn (gấp đôi cả phiên bản mở rộng của CoD), MoHPA là cả một cuộc hành trình dài đầy gay cấn và khó khăn. Tuy nhiên cái khó ở đây luôn nghiêng về sự phi lý khó hiểu, nhiều lúc đến bực mình. Thủ phạm chính không ai khác là hệ thống AI thiếu ổn định. Xuyên suốt trò chơi, bạn bắt gặp những hành động khá thông minh của máy như núp bắn, đi luồn bên hông, chạy trốn khi gặp lựu đạn, "sút" hay ném trái lựu đạn đi chỗ khác, thậm chí máy còn biết đưa ra những câu nói phù hợp với hoàn cảnh (mỗi nhân vật có hơn 60 đoạn đối thoại được xây dựng sẵn). Thế mà, nhiều lúc máy lại "ngờ nghệch", đứng một cách hớ hênh khi bắn nhau, hay đôi lúc quân hai bên đứng gần nhau nhưng không bắn... khó chịu nhất là việc các nhân vật trong nhóm của bạn đôi lúc có những hành động hết sức "ngu" như chen lấn che khuất tầm bắn, cản đường rút lui khi nguy cấp...

Một điểm gây bực mình khác là cách sắp xếp kịch bản game chưa hợp lý và chính điều này đã đẩy độ khó lên tới mức khó tin. Thường ở một số trò chơi, trước khi bạn đi đến một điểm A nào đó, các sự kiện sẽ được kích hoạt sẵn để chờ đón người chơi, nhưng với MoHPA, game chỉ kích hoạt ngay khi bạn đến. Một ví dụ dễ thấy việc "spawn" lính, nếu bạn đi trước kịch bản, sẽ không bao giờ thấy được sự kiện diễn ra, nhưng khi đi đúng, đám lính bất ngờ hiện ra làm bạn trở tay không kịp. Và chính vì điều này mà có những màn rất khó, để vượt qua, bạn phải hết sức kiên nhẫn cộng với "load" game trên cả chục lần, điển hình là màn đấu với các tên lính bắn tỉa trong rừng như đã nêu trên.



Với cách chọn tông màu sáng và tươi, cộng với pha trộn hiệu ứng mờ ảo ("mốt" hiện nay của các game loại này), game gây ấn tượng mạnh với người chơi ngay từ cái nhìn đầu tiên. Việc thêm nhiều hiệu ứng mới không chỉ nâng cảm nhận khác biệt về mặt hình ảnh, mà còn tăng thêm sự thú vị của diễn biến trong game. Điển hình là hiệu ứng mờ ảo (blur), tạo cho người chơi cảm giác "thật" của chiến trường, từ việc bắn súng máy liên tục làm cho khung cảnh bị nhòe đi, cho tới các chấn động mạnh bởi những vụ nổ giống như cách mà CoD đã từng thực hiện (shellshock).

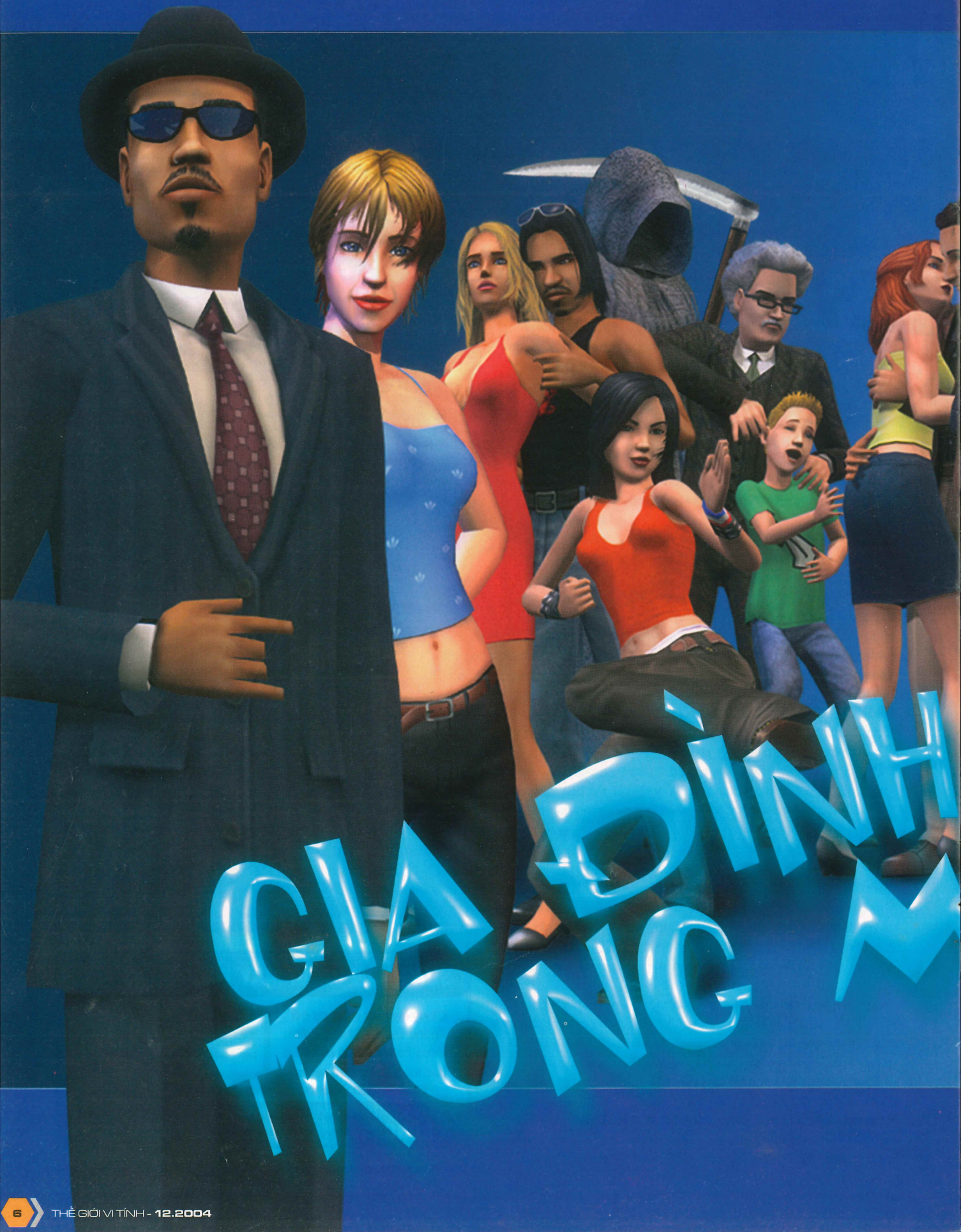
Tuy được xây dựng dựa trên nền tảng engine mới tích hợp hệ thống vật lý Havok, nhưng cấu trúc đồ họa của game cũng "lung lay" không kém gì AI của trò chơi: nặng và nhiều lỗi. Càng về sau, việc "load" các cảnh rất lâu do chúng bị "nở" ra quá nhiều đối tượng mà engine không thể kiểm soát hiệu quả. Chính điều này làm cho tài nguyên hệ thống hoạt động hết công suất, nhất là RAM và bộ nhớ ảo bị "ăn thịt" kinh khủng (có thể tắt chế độ Compressed Texture để đổi lấy tốc độ nhanh hơn khoảng 15%). Bên cạnh đó yêu cầu cho phần cấu hình khá cao, để chạy được game ở mức "không giật" cho tới "nhuyễn" (cả về hình ảnh lẫn tốc độ), máy tính của bạn phải đạt ít nhất là cấu hình đề nghị mà nhà phát triển đưa ra (game chú trọng nhiều về card đồ họa và RAM). Thử nghiệm với một máy gần với cấu hình tối thiểu của trò chơi (sử dụng Ti4200 128 MB), chúng tôi buộc phải hi sinh vẻ đẹp hình ảnh để đổi lấy tốc độ chạy được, vậy mà vẫn còn bị khựng hình liên tục, quá kinh khủng!

LỜI KẾT

Hình ảnh đẹp, âm thanh hay, cách chơi nhiều đổi mới cộng với những thú vị nho nhỏ mang lại từ phiên bản Director's Edition (các đoạn phim tư liệu, phiên bản thường không có - NV), MoHPA sẽ là một trò khá hay nếu như hệ thống đồ họa cũng như AI của game không vấp phải những vấn đề nghiêm trọng, nhấn chìm sự "hấp dẫn" vốn có của nó. Hi vọng EA sẽ tung ra bản sửa lỗi kịp thời để trò chơi hoàn thiện hơn.

HỒNG ÂN

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI
Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động Bad track 0, tẩy Bad sector...
ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng
Chuyên sửa: Mainboard, màn hình, máy in, scaner...
Liên hệ: A.DŨNG
103B1, Bắc Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 2935 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@hn.vnn.vn


GIA ĐÌNH
TRONG

THE SIMS 2	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	Maxis
THỂ LOẠI	Mô phỏng/Xây dựng
NGÀY PHÁT HÀNH	14/09/2004
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD hoặc 4 CD
CẤU HÌNH	PIII 800MHz+, 256MB RAM, VGA 64MB (T&L), HDD 3,5GB, Windows 98SE/Me/2000/XP

The Sims 2

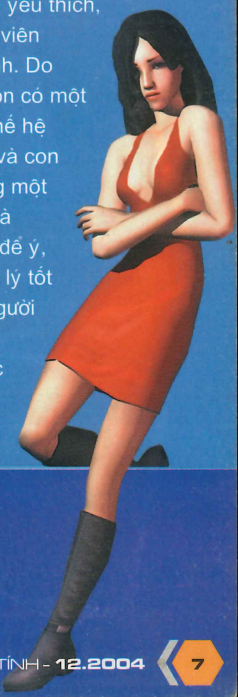
Trong cuộc sống hàng ngày, có bao giờ bạn tự hỏi gia đình của mình sau này sẽ như thế nào không? Tôi tin chắc rằng ai trong chúng ta cũng muốn gia đình mình luôn có một cuộc sống thật hạnh phúc, vui vẻ và thật đầy đủ. Để làm được điều đó chẳng dễ chút nào và sự đóng góp của mỗi thành viên trong gia đình là hết sức quan trọng. Vậy hãy cùng tôi bước vào thế giới của The Sims 2 - do EA Games và Maxis sản xuất và phát hành - để tìm hiểu xem mình có khả năng tạo dựng và quản lý một gia đình không nhé!

NỘI DUNG

Nếu đã từng chơi phiên bản trước, chắc chắn bạn không mấy khó khăn để làm quen với The Sims 2. Vẫn ở cương vị người quản lý, bạn sẽ tự tay tạo nên từng nhân vật, từng gia đình, thậm chí cả một thành phố nếu bạn thích. Mọi sinh hoạt của các thành viên trong gia đình đều do bạn kiểm soát, vì vậy, gia đình đó hạnh phúc hay không là tùy ở bạn đấy!

GIA ĐÌNH TRONG MƠ

Game cho người chơi tự tạo ra nhân vật mình yêu thích, tối đa là 8 thành viên trong một gia đình. Do đó, nếu bạn muốn có một gia đình với ba thế hệ ông bà, cha mẹ và con cháu sống chung một nhà không phải là khó. Nhưng hãy để ý, liệu bạn có quản lý tốt một gia đình 8 người với mỗi người có một tính khí khác nhau không?



Với phiên bản lần này, hình dáng, mặt mũi, tính cách và sao chiếu mệnh của các nhân vật được bổ sung thêm nhiều chi tiết đẹp hơn, sắc sảo hơn và đa dạng hơn. Đó là điều đầu tiên thu hút tôi vào game này, vì tôi có thể tạo ra những nhân vật với hình dáng và tính cách theo khuôn mẫu hình tượng của mình. Ngoài ra, trong The Sims 2, đời sống tinh thần và cả vật chất của các nhân vật đều rất phong phú và hấp dẫn.

Trước hết, muốn "lạc nghiệp" thì phải "an cư". Cũng như chúng ta ở ngoài đời, gia đình của bạn trong The Sims 2 cũng cần một tổ ấm. Ai mà chẳng muốn nhà cao cửa rộng, nhưng ngặt nỗi túi tiền không phải là vô hạn. Với 20.000 USD game cung cấp cho mỗi gia đình mới, bạn hãy khéo vun vén sao cho gia đình mình có một ngôi nhà xinh xắn, đầy đủ tiện nghi nhưng trong ngân sách vẫn còn tiền để trang trải các chi phí như điện, nước... mà bạn sẽ nhận hóa đơn hàng tháng. Có trăm thứ để chi, ngàn việc để lo nên bạn không thể lơ là giây phút nào đâu nhé! Nhưng đừng vội nản lòng, bạn sẽ cảm thấy thật sự hạnh phúc khi dọn đến một ngôi biệt thự sang trọng với khu vườn rộng rãi thoáng mát. Một ưu điểm nữa của The Sims 2 làm say lòng những fan của thể loại game xây dựng là sự phong phú của những đồ nội thất trong nhà với các phong cách khác nhau. Nếu gia đình ảo của bạn có khá khá tiền trong túi thì hãy nghĩ đến việc thay đồ dùng mới, điều đó giúp ích rất nhiều cho các thành viên trong gia đình.

Nhà cửa chỉ là thứ yếu của game, điều quan trọng là các thành viên ảo của bạn. Mỗi nhân vật với các tính cách khác nhau sẽ có những sở thích và đòi hỏi khác nhau. Vì vậy, game đòi hỏi sự quan tâm và khéo xoay sở hơn của người chơi trong phiên bản này. Mỗi một nhân vật mà bạn tạo ra là một tờ giấy trắng và bạn là người viết nên tài năng của họ trong bất cứ ngành nghề nào. Từ đó bạn sẽ nhận ra công việc nào là thích hợp cho mỗi thành viên trong gia đình của mình. Tất nhiên, trong nhà chỉ có người lớn đi làm, với trẻ con công việc chính vẫn là học. Nhà sản xuất thật sự tạo cảm giác cho người chơi được sống trong một cuộc sống thực với thời gian trôi qua hàng ngày. Các thành viên trong gia đình luôn tất bật với con cái, với công ăn việc làm. Một điểm hay là tuy thời gian vẫn trôi qua nhưng bạn không phải lo những đồ dùng hay quần áo mà mình đã mua sẽ trở nên lạc hậu. Tất cả mọi thứ luôn luôn hợp thời, chỉ trừ con người. Lẽ dĩ nhiên, các nhân vật trưởng thành dần dưới bàn tay chăm sóc của bạn, nhưng đừng mong họ không già đi nhé. Tất cả mọi người phải trải qua sinh, lão, bệnh , tử, và game không phải là ngoại lệ. Do đó, bạn phải làm sao cho các nhân vật của mình luôn được thỏa mãn, luôn vui vẻ, nhất là mối quan hệ giữa các thành viên trong gia đình phải thật tốt, đó chính là liều thuốc bổ cho nhân vật của bạn. Hãy nhớ, trong một

gia đình không có gì quí hơn tình cảm của những người thân dành cho nhau. Bạn thấy đấy, một gia đình với những thành viên do mình tạo hình sống trong một ngôi nhà do mình xây dựng thì quả là một gia đình trong mơ phải không bạn? Việc xây dựng và quản lý một gia đình trong mơ với The Sims 2 nằm trong tầm tay của bạn, tuy đôi lúc có chút trắc trở. Nhưng bạn đừng lo, thử thách tạo nên nhân tài mà!

ĐẶC SẮC NHƯNG CHƯA HOÀN HẢO

Lần này, EA Games chế tác nên một The Sims với những hình ảnh thật mượt mà, sống động. Từng cử chỉ, hành động của nhân vật tạo cho người chơi cảm giác như đang điều khiển con người thật chứ không phải là nhân vật ảo. Sự đa dạng, phong phú và đầy màu sắc của vật dụng trong nhà thật sự lôi cuốn người chơi. Những bản nhạc trong game, những mẩu tin trên radio và cả những thước phim trên tivi minh họa thêm cho cuộc sống trong The Sims 2. Hẳn bạn sẽ phải nhún nhảy theo những bài hát đó hay thậm chí là bật cười với câu nói nào đó của nhân vật.

Khác với phiên bản trước, The Sims 2 cho phép nhân vật trong mơ của bạn sống mãi theo thời gian. Nói như thế không có nghĩa là nhân vật bạn tạo ra sẽ không chết, mà nghĩa là những yếu tố sinh học của nhân vật ấy sẽ được di truyền sang con cháu. Không chỉ có vậy, game còn có một đổi mới khá thú vị khác là kéo dài tuổi thọ của nhân vật. Như trên đã nói, quan hệ giữa những người thân trong gia đình là vô cùng quan trọng. Quan trọng vì tình cảm đó có thể giành lại mạng sống cho nhân vật của bạn từ tay thần chết đấy! The Sims 2 sẽ chứng minh cho bạn thấy điều này.

Bên cạnh những lời khen, bạn sẽ đôi lần nhíu mày bởi những hạt sạn nhỏ trong game. Nhược điểm đầu tiên phần lớn là do người chơi, nếu gia đình bạn có quá nhiều thành viên, việc đáp ứng nhu cầu và quản lý tất cả mọi người là vô cùng khó khăn. Đôi khi, bạn có thể mất đi một người nào đó trong gia đình vì nhược điểm này. Ngoài ra, "tổ ấm" càng lớn đồng nghĩa với việc số lượng vật dụng trong nhà tăng lên sẽ làm cho game xử lý chậm hơn, gây khó khăn và cả bực mình cho người chơi.

KẾT LUẬN

Nhìn chung, từ phiên bản trước, The Sims 2 từng bước dẫn dắt người chơi vào một thế giới thực hơn, gần gũi hơn với dời sống con người. Là một fan của dòng game The Sims, bạn chắc chắn không thể không bổ sung The Sims 2 vào bộ sưu tập của mình. Nào, hãy click chuột và cùng sống với gia đình trong mơ của mình. Chúc bạn thành công!

NGỌC LAN

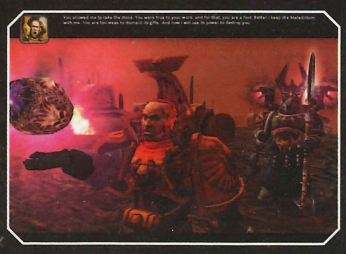
BÃO TÁP THIÊN HÀ

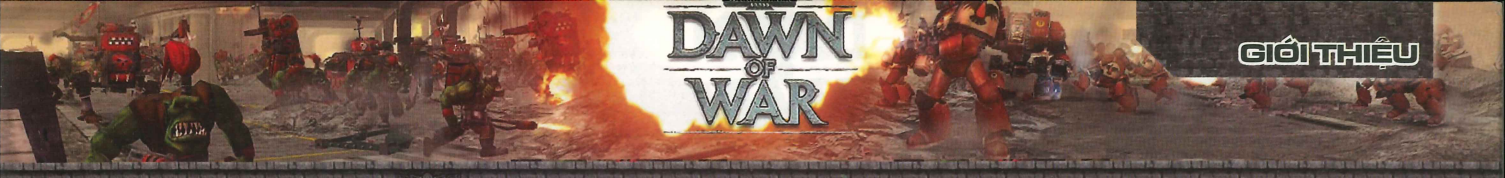
Không vượt khỏi "khuôn phép" RTS (real-time strategy) truyền thống nhưng vẫn chuyển tải nguyên vẹn tinh thần của dòng game Warhammer 40K lừng danh, đó là cái hay và cũng là thành công lớn của nhà phát triển game Relic, khi họ chuyển thể một dạng game khó "xơi" thành một trò chơi RTS dễ tiếp cận và khá hay – Warhammer 40,000: Dawn of War.

Mười ngàn năm trước, nhân loại mở rộng nền văn minh của mình và vươn tới những biên giới xa nhất của hệ Thiên Hà. Một triều đại được thành lập, một con người vĩ đại được tôn thờ như thần thánh, trở thành biểu tượng bất hủ của nhân loại. Khi vị thần đó chìm vào giấc ngủ triền miên, cái ác trỗi dậy, tàn phá và hủy diệt không thương tiếc. Loài man rợ khát máu Ork, những chiến binh phản bội Forces of Chaos, các cư dân bí ẩn Eldar và lực lượng bảo vệ nhân loại lừng danh - Space Marines, lao vào giao tranh với nhau dữ dội và tàn bạo. Cuộc chiến đi qua hàng triệu hành tinh, để lại hậu quả là sự hủy diệt ghê gớm. Hành tinh Tartarus chỉ là một điểm dừng trong vô số điểm dừng của nó, nhưng lại là nơi mở đầu cho một kế hoạch khủng khiếp, nơi mà một cái bẫy được giăng sẵn để chờ đón các con mồi. Khi bình minh của kỷ nguyên 41 ló dạng, cơn thịnh nộ của chiến tranh bùng phát, hàng tỉ sinh linh sẽ ngã xuống và Thiên Hà sẽ đắm trong thảm họa của chính mình...

PHONG CÁCH RTS HIỆN ĐẠI TRONG NÉT CỔ ĐIỂN

Khoác lên mình "lớp áo" RTS truyền thống: xây dựng, khai thác, nâng cấp và chiến đấu, nhưngWarhammer 40,000: Dawn of War (DOW) lại đi cùng hướng với đa phần các game RTS hiện nay: đơn giản trong cấu trúc nhưng chặt chẽ và hiệu quả trong cách chơi. Nhìn bề ngoài, trò chơi giống như một "cái bánh" được làm từ công thức "tổng hợp", nhưng cái "tổng hợp" đó có "hương vị" rất riêng. Phần xây dựng công trình lấy "một miếng" từ Rise of Nations và Kohan ở ý tưởng đường biên giới: các công trình đều phải xây trong phạm vi giới hạn của đường này (trừ một số ngoại lệ), nhưng vẫn tuân theo qui tắc kinh điển – dùng phu xây và chọn vị trí đặt công trình. Bên cạnh đó, mỗi dân tộc trong game có cách thể hiện việc xây dựng khác nhau. Chẳng hạn với phe Space Marines, các công trình rơi... từ trên trời xuống, thực chất đây là những "gói" môđun được các chiến hạm



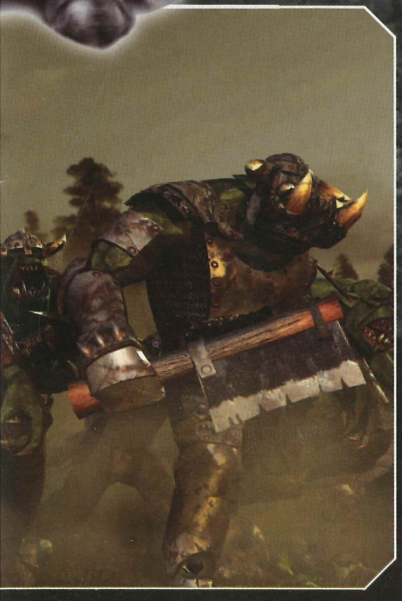


WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

PHÁT HÀNH	Relic Entertainment
SẢN XUẤT	THQ
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	20/09/2004
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH	PIII 1,4 GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB hỗ trợ TnL; HDD 1,8GB; Windows 98 SE/2000/ ME/XP; 3 CD.

trên quỹ đạo thả xuống để lập căn cứ. Ngược lại, phe Forces of Chaos xây dựng dựa vào phép thuật (thoạt nghe có vẻ phi lý trong một thế giới chỉ biết có súng đạn, nhưng đây lại là sự thật và cũng là phong cách của thế giới pha trộn giữa khoa học và sự huyền bí), các công trình lại hiện lên từ đám cát bụi ma thuật v.v...

Ở một góc khác trong cái bánh "da công thức", người chơi bắt gặp phong cách của Ground Control 2 với cách chơi chiếm các điểm chiến thuật để tăng tài nguyên, và đó cũng là cách khai thác tài nguyên không cần phụ rất tiện lợi.



Không như trò chơi trên chỉ có 2 loại điểm chiến thuật, DOW có tới 4 loại với các tính năng khác nhau: Strategic Point (cung cấp tiền), Slag Deposit (cung cấp năng lượng), Critical Location (chiếm và giữ với thời gian giới hạn, nếu đối phương không cướp lại sẽ thắng) và Relic (cung cấp tiền và các nâng cấp đặc biệt). Cách thức chiếm và giữ các điểm của game cũng y như GC2, phải chờ một thời gian ngắn bạn mới sở hữu được một điểm. Tuy nhiên, phương pháp này có một điểm yếu "chết người" là trong thời gian chờ, đạo quân mà bạn dùng để chiếm giữ điểm sẽ là "miếng mồi ngon" cho đối phương vì lúc đó chúng mất khả năng chống trả, trừ phi bạn bỏ dở việc chiếm đóng (khác với cách mà GC2 thể hiện). Nhưng bù lại, khi đã chiếm được một điểm thì trò chơi cho phép xây thêm công trình phòng thủ ngay trên vị trí của điểm đó để tăng cường khả năng bảo vệ, cũng như tăng thêm năng suất cung cấp tiền hay năng lượng (hai loại tài nguyên chính của game). Đây là một ý tưởng rất hay, nhờ vậy người chơi không phải bận tâm để lại lính canh gác, vì như thế sẽ bị "xé" nhỏ lực lượng.

Và cuối cùng về phần quân đội, trong DOW các quân lính được chia thành nhóm để dễ quản lý, trừ các loại xe và hero. Mỗi nhóm quân có số lượng và tính năng khác nhau tùy thuộc vào mỗi dân tộc, chẳng hạn phe Ork luôn luôn lấn át đối thủ bằng số lượng, trong khi đó phe Space Marines tuy ít hơn nhưng lại rất mạnh và đồng đều ở các tuyến... Tương tự như Kohan II, mỗi nhóm quân sẽ do một chỉ huy cầm đầu, và người này sẽ có những ảnh hưởng khác nhau lên nhóm quân của mình. Thường gặp nhất là các sĩ quan (sergeant), nhưng đôi khi lại là các hero hoặc các viên tổng chỉ huy (Force Commander, Warboss... tùy theo dân tộc), và tất nhiên, việc chỉ định chúng, thêm vào hay bỏ ra, sẽ do bạn - người trực tiếp điều hành - quyết định.

Trái với phong cách thường thấy ở một số game của Relic, lần này các nhóm quân kể cả hero sẽ không có lên cấp cũng như điểm kinh nghiệm, đơn giản là vì cách thức này không phù hợp với thế giới của Warhammer 40K. Thay vào đó, trò chơi sắp xếp một loạt các nâng cấp cần thiết cho mỗi nhóm quân và người chơi chỉ việc nhấn chọn và chờ đợi kết quả, tương tự như cách mà Empire Earth đã làm. Nó chỉ khác ở chỗ nếu Empire Earth dùng số điểm để mua thì DOW dựa vào những nâng cấp ở các công trình để mở ra những nâng cấp trên các nhóm quân. Bạn có thể chọn cho mình một nhóm quân pha trộn giữa loại quân cầm súng thường với các lính cầm súng máy hạng nặng, nhưng người khác có thể thích sự kết hợp giữa lính bắn rốc-két với súng plasma...

MẠNH VÀ YẾU

Với kết thúc mở cùng số lượng màn chơi nằm trong "chuẩn" trung bình – 11 màn (một game RTS hiện nay trung bình có từ 10 tới 15 màn, với những game lớn thì con số tối đa có thể trên 20), DOW thật sự làm cho các gamer vẫn còn "thèm thuồng" khi đi cùng nó tới màn cuối. "Thèm thuồng" bởi vì trò chơi không chỉ thu hút các gamer ở việc thể hiện mô hình RTS truyền thống một

cách đơn giản, mà còn hấp dẫn ở những trận giao tranh ác liệt, nảy lửa, "nhìn đã con mắt!". Đây là điểm nhấn chính của trò chơi. Các trận đánh của DOW khi diễn ra, bao giờ cũng đáng xem và luôn theo "công thức" của Warhammer 40K: số lượng đông, đánh nhau thật dữ dội, hỏa lực mạnh rồi giáp lá cà... Relic rất tinh tế khi xen vào các tính năng nho nhỏ làm cho các trận giao tranh thêm phần kịch tính và sinh động. Bạn có thể bắt gặp những nhóm lính bị thổi tung lên không trung hay bị choáng khi trúng phải một áp lực mạnh, hoặc cảnh một con rôbô tay phải "khạc" lửa liên tục trong khi tay trái kẹp nát binh lính kẻ thù! Có một sơ suất của nhà phát triển lúc thực hiện, đó là khi các quân giao tranh với nhau, nếu chúng đứng khuất sau những tòa nhà hay các ngọn đồi thì đường đạn vẫn có thể... bay xuyên qua các chướng ngại để đến mục tiêu, tuy phi logic nhưng vẫn có thể "tha thứ" được vì không ảnh hưởng nhiều đến toàn cục của trò chơi.

Xét về độ khó của trò chơi, theo đánh giá riêng của người viết, ở chế độ đầu – Normal (trò chơi có 3 cấp lựa chọn) một tay chơi trung bình có thể dễ dàng hoàn tất được trò chơi mà không gặp khó khăn nào. Riêng hai chế độ sau (Hard và Insane), nếu chơi ở phần chơi đơn, trò chơi có một khuyết điểm là tấn công người chơi khá ít, luôn theo một hướng cố định với nhịp game khá chậm, và nhất là khi bạn đã kiểm soát được tình hình (thường là xu hướng phòng thủ chặt chẽ) thì máy hầu như "tịt ngòi", không dám kiếm chuyện với bạn nữa. Điều này không "khớp" với phong cách của những trận giao tranh nảy lửa trong game, tạo ra những khoảng "lặng" không cần thiết. Phần chơi mạng thì ngược lại: nhanh, dồn dập, làm cho người chơi trở tay không kịp và cũng chính ở phần này người chơi mới được tự do khám phá các phe còn lại trong game (mục chơi đơn chỉ cho người chơi điều khiển một phe duy nhất: Space Marines). Giá như Relic điều chỉnh cho tốc độ tấn công của máy nhanh và đa dạng hơn thì phần chơi đơn sẽ thú vị hơn rất nhiều.

Về giao diện, game được thiết kế khá tốt và dễ nhìn, từ các biểu tượng cho tới cách sắp xếp các nhiệm vụ chính, phụ. Nếu tinh ý bạn sẽ thấy nó trông rất giống với "tông" củaWarcraft III (tuy nhiên, có một điều thú vị ít ai biết là dòng game Warcraft được xây dựng dựa trên ý tưởng của thế giới Warhammer). Bên cạnh đó, trước mỗi màn chơi luôn có một bảng tóm tắt lại tình hình đã và sắp xảy ra trong màn, cộng với một màn hình nhỏ chiếu đoạn phim "intro" sơ về nhiệm vụ, nhờ vậy làm tăng sự chú ý của người chơi nhiều hơn. Điểm đáng phàn nàn duy nhất là các đoạn phim cắt cảnh (cut-scenes) của game, tuy chúng thực hiện tốt vai trò dẫn dắt cốt truyện nhưng nếu thay bằng những đoạn phim 3D "cinema" thì có lẽ sẽ hấp dẫn hơn rất nhiều.

Phần hình ảnh của trò chơi được thực hiện rất công phu và khá sắc sảo. Bạn có thể quan sát rõ từng biểu tượng, hình vẽ trên các bộ giáp chiến binh hay những khung cảnh hoang tàn với đầy đủ chi tiết nhà cửa, cây cối... nhờ tính năng phóng to, thu nhỏ và xoay camera nhẹ nhàng của trò chơi. Bên cạnh đó, hiệu ứng cũng là phần gây ấn tượng mạnh cho các gamer. Game được Relic thổi vào cái "hồn" của Homeworld 2, nhờ vậy các trận đánh trở nên bắt mắt hơn với những vụ nổ ấn tượng, những khẩu súng máy "khạc" lửa liên tục hay các tia laser càn quét thật tuyệt. Nhìn tổng thể, tông màu của game khá tối, vì trò chơi lấy bối cảnh diễn ra trong các thành phố hoang tàn, các khu rừng rậm, nên thường chỉ mang một màu xám xịt, ảm đạm.

Với DOW, âm thanh là một công cụ chuyển tải sự hỗn loạn và khốc liệt của chiến tranh rất hữu hiệu. Bạn có thể nghe thấy tiếng la hét xung trận rất dữ dội, tiếng súng bắn nhau nghe thật "bốc" hay những tiếng động "ầm ầm" gây khó chịu của các công trình được thả xuống mặt đất... tất cả đều được thực hiện khá tốt. Chỉ tiếc là phần nhạc nền của trò chơi khá trầm lắng, mặc dù được chính nhà soạn nhạc lừng danh Jeremy Soule đảm nhận.

LỜI KẾT

Relic đã kết hợp và dung hòa được sự phức tạp, rườm rà của thế giới Warhammer 40K vào trong cách chơi RTS đơn giản, dễ tiếp cận, một điều mà trước giờ chưa ai thực hiện thành công được với dòng game "khó chịu" này. Những người hâm mộ cuồng nhiệt dòng game kinh điển Warhammer 40K hay những gamer yêu thích thể loại RTS đều sẽ cảm thấy hài lòng khi bước chân vào thế giới của Warhammer 40,000: Dawn of War.

HỒNG ÂN

Đứa con lai hoàn hảo

NẾU BẠN LÀ MỘT NGƯỜI YÊU BÓNG ĐÁ VÀ MÊ CHƠI GAME, HẲN BẠN KHÔNG THỂ KHÔNG NHẮC ĐẾN XÊ-RI FIFA CỦA EA SPORTS. RA ĐỜI ĐÃ ĐƯỢC 11 NĂM, MỖI NĂM FIFA ĐỀU CÓ BƯỚC CẢI TIẾN ĐỂ HOÀN THIỆN HƠN. VÀ NĂM NAY, VỚI FIFA 2005, EA SPORTS ĐÃ TẠO NÊN MỘT THAY ĐỔI LỚN, CŨNG CÓ THỂ NÓI LÀ SỰ LỘT XÁC CHO ĐỨA CON CƯNG CỦA MÌNH.

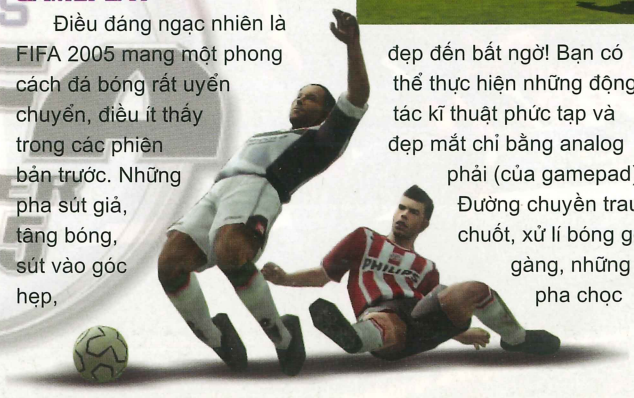
ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH

Game có đồ họa khá đẹp, động tác linh hoạt và mượt mà. Các cầu thủ còn có cả ảnh hẳn hoi. Sân vận động được mô phỏng chi tiết như thật. Các hiệu ứng mưa, tuyết... cũng đã quay trở lại. Tuy nhiên màu của FIFA 2005 lại hơi sắc và thiếu độ mịn. Các cầu thủ trông cũng không được đẹp lắm nếu để thiết lập đồ họa ở mức thấp. Một trong những nét mới của FIFA 2005 là góc quay camera thật hơn, mà như EA quảng cáo là hệt như hằng ngày bạn xem trên TV vậy.

Phần âm thanh thì quả là một bước tiến lớn so với FIFA 2004, bạn có thể nghe các khán giả gọi tên cầu thủ vang cả sân vận động, và cầu trường nổ tung sau mỗi bàn thắng. Trong khi đó, phần bình luận của mỗi trận đấu vẫn được chăm lo kĩ càng bởi những người chuyên nghiệp. Nhờ vậy, không khí bóng đá trong bạn sẽ luôn rạo rực. Những bài hát XTRAX đặc trưng của EA cũng xuất hiện trong FIFA 2005 và rất phong phú với hơn 30 bài của các ban nhạc từ nhiều quốc gia khác nhau.

GAMEPLAY

Điều đáng ngạc nhiên là FIFA 2005 mang một phong cách đá bóng rất uyển chuyển, điều ít thấy trong các phiên bản trước. Những pha sút giả, tăng bóng, sút vào góc hẹp, đẹp đến bất ngờ! Bạn có thể thực hiện những động tác kĩ thuật phức tạp và đẹp mắt chỉ bằng analog phải (của gamepad). Đường chuyền trau chuốt, xử lí bóng gọn gàng, những pha chọc khe sắc, lạnh cả người... tất cả đều khiến cho tôi liên tưởng đến một game bóng đá cũng rất quen thuộc khác, Winning Eleven (WE). Bạn có thể tạt cánh thật tự do, đánh đầu thật sáng tạo... giống như WE. Tại sao lạ vậy? Bởi dường như Konami cũng đã đóng góp một



FIFA Soccer 2005	
PHÁT HÀNH	EA Sports
SẢN XUẤT	EA Canada
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	12/10/2004
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 700MHz+; RAM 128MB; VGA 32MB; HDD 350MB; Windows 98 SE/2000/Me/XP.

phần trong bản FIFA năm nay (ngộ chưa!), thông qua phần mã nguồn được chuyển nhượng cho EA hồi đầu năm.

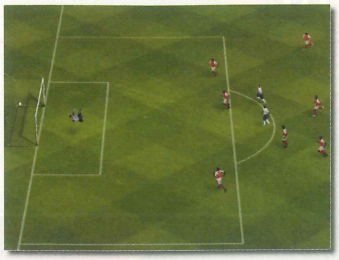
Tiếp bước FIFA 2004, phiên bản 2005 đã hoàn tất việc tách 'bóng' ra khỏi "cầu thủ". Có thể bạn chưa nhận ra ngay ảnh hưởng của điều này, nhưng với việc tạo cho quả bóng một hệ thống vật lí riêng, EA đã thực sự đưa game bóng đá sang một kỉ nguyên mới. Hãy tưởng tượng bạn có thể tâng bóng qua đầu hay "xâu kim" anh chàng Canavaro tài danh chỉ bằng một thao tác. Bạn có thể lấy bóng của một ai đó ngay khi họ chỉ vừa chạy qua bạn. Sẽ không còn có chuyện bóng dính chặt vào chân cầu thủ (một cách ma quái?) mặc cho anh ta chạy thẳng qua mặt những người khác trên sân. Trong FIFA 2005, bóng không còn là 'của ai?' mà chỉ còn 'ở đâu?'. Đó phải chăng chính là điều chúng ta mong chờ từ lâu?

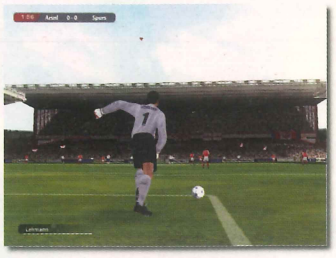
Nhưng nếu để trao giải ấn tượng trong năm thì không ai có thể xứng đáng hơn First Touch (1stTouch), một thuật ngữ bắt nguồn từ giới vận động viên để chỉ sự nhạy cảm trong lần chạm bóng đầu tiên. Được EA đầu tư kĩ càng ngay sau khi phiên bản 2004 xuất xưởng, 1stTouch đã khiến không ít người phải trầm trồ. Bạn có nhớ cái cách Công Vinh vờ đỡ bóng, sau đó chỉ gẩy nhẹ rồi lao theo, hay khi Văn Quyến tâng bóng một chạm qua đầu hậu vệ rồi dứt điểm không. Lúc ấy bạn chỉ còn biết thốt lên "đẹp mê li!". Và bạn, chính bạn, có thể làm hệt như thế, chỉ cần đẩy nhẹ chiếc Analog trên gamepad hay nhấn Shift trên bàn phím. Còn chờ gì nữa, tất cả chỉ đang chờ bạn khám phá thôi.

Chắc hẳn bạn đang tự hỏi: "Giống WE, vậy liệu FIFA có còn lưu lại bản sắc vốn có không?" Xin trả lời: có chứ, không những còn, mà vẫn đang phát triển nhờ đội ngũ làm game của EA. Khả năng Off The Ball được trau chuốt kĩ càng hơn. Đường chuyền chính xác từng li xuống cánh sẽ gây nhiều nguy hiểm nhưng không phải là không thể chống đỡ như ở FIFA 2004. Đội hình không đa dạng được như nhiều game bóng đá khác nhưng bù lại chúng được xây dựng rất tỉ mỉ. Chỉ cần thay đổi đội hình một chút, bạn đã có thể khiến cả cục diện thay đổi. Vì vậy, với FIFA 2005 bạn không nhất thiết phải chỉnh đội hình một cách quá kỹ lưỡng. Bạn có thể thấy 2 tiền đạo có thể liên tục đổi cánh cho nhau khiến đối phương bất ngờ; hay ngay khi trung vệ lao lên thì hậu vệ cánh đã lấp ngay... Những gì đã gắn bó với FIFA từ thời kì đầu vẫn có dấu ấn rất rõ ràng ở phiên bản mới. Tôi tin rằng bạn sẽ bị cuốn hút ngay với lối chơi bóng của phiên bản này (và cũng là lối chơi bóng truyền thống của dòng game FIFA). Bạn có thể chơi một chạm hay chạy chỗ đầy tính chiến thuật. Khi ấy, chỉ cần một đường chuyền, rồi sút, bóng đã nằm gọn trong lưới. Cùng với phong cách đá bóng mang đậm tính đồng đội, tính ổn định đội hình cao, những thế mạnh của dòng game FIFA đã được EA đưa lên một tầm cao mới với FIFA 2005.

A.I. TRONG GAME

Trí thông minh nhân tạo (Artificial Intelligent) là điều không thể thiếu trong game, đặc biệt là những game có tính đối kháng cao như FIFA. Máy được lập trình khá tốt trong phần xử lí tình huống, nhất là đối với thủ môn. Đối đầu với đội bóng máy, bạn sẽ phải thử sức với 1 hàng hậu vệ lên xuống nhịp nhàng. Các cầu thủ không điều khiển, được lập trình với nhận thức chiến thuật cao. Họ sẽ lo bọc lót khi phòng thủ hay "hút" hậu vệ giúp bạn khi tấn công. Kĩ thuật được máy sử dụng nhuần nhuyễn đôi khi sẽ khiến bạn bất lực trong tình huống 1-1. Nhưng cái hay nhất và cũng đáng sợ nhất là khả năng tấn công của máy. Những pha chọc khe chính xác, những quả chuyền vượt tuyến nguy





hiểm, hay những quả sút xa "không tưởng" chắc sẽ khiến bạn gặp nhiều khó khăn. Cố gắng lên nhé!

CẦU THỦ VÀ ĐỘI BÓNG

Phiên bản 2005 nhận được sự hậu thuẫn của FIFA trong vấn đề bản quyền nên có tới 40 đội tuyển quốc gia, 20 giải đấu và trên 12.000 cầu thủ (quá đông và quá tuyệt!). Các đội bóng được cập nhật khá đầy đủ cả về lực lượng và chiến thuật. Các cầu thủ, nhất là những anh chàng nổi tiếng, được "ông bầu" EA chăm chút khá kỹ. Đó là chàng Henry với những bước chạy như gió lốc hay Crespo với tốc độ bứt phá và dứt điểm nhạy cảm. Thậm chí nếu để ý kỹ, bạn còn thấy cả 2 chiếc khuyên tai của anh chàng C.Ronaldo hay cái băng đầu của Totti!

Ngoài ra, với phần Create Player, bạn có thể tự tạo cầu thủ cho mình một cách khá thoải mái. Tên tuổi, khả năng đá bóng đều có thể được thay đổi một cách dễ dàng. Không những thế, bạn còn có thể thay đổi mặt mũi của các cầu thủ với hơn 60 tùy chọn, từ chân tay đến đồ "trang sức"! Khi ấy, việc tạo ra một cầu thủ với khuôn mặt và dáng người của bạn với những kĩ năng đá bóng mà có lẽ chỉ có trong mơ là chuyện dễ như "trở con chuột".

NHỮNG MÙA GIẢI

Trong FIFA 2005, chế độ đá Career cho phép bạn quản lí đội bóng con cưng chi tiết và tập trung hơn. Khởi đầu với một nhân vật được chọn, bạn có thể khởi nghiệp ở 1 trong 5 liên đoàn bóng đá có sẵn và làm việc trong 15 mùa. Và vì bạn là lính mới, sẽ không có ai giao cho bạn Real Madrid hay Manchester United ngay đâu, bạn phải đi lên từ một đội bóng hạng 2 hay 3 nào đó. Với những cầu thủ khá nghiệp dư, chắc hẳn bạn sẽ vất vả nhiều. Vạn sự khởi đầu nan mà!

Nhưng bạn cứ yên tâm vì lúc này bên cạnh bạn còn có sự trợ giúp của các cộng sự như HLV thể lực, nhà tài chính hay thậm chí cả một điệp viên. Nâng cấp cho họ bằng điểm bạn có được, họ sẽ giúp bạn nhiều hơn bạn tưởng đấy. Điểm của bạn sẽ tăng nhờ những trận thắng, thành tích đạt được. Song song với nó cũng có một cái gọi là Point, phản ánh tình hình tài chính của bạn. Loại điểm này cũng là "tiền" giúp bạn chiêu mộ cầu thủ. Điểm này tăng không nhiều trong thời kì đầu, do đó hãy cân nhắc cẩn thận trước khi tiêu vào bất cứ việc gì.

Dù là một nhà quản lí đội bóng, bạn vẫn chỉ là một kẻ làm thuê. Vì vậy hãy để ý đến Job Sercurity (mức an toàn công việc – tức là khả năng bạn không bị đá khỏi ghế quản lí) của mình. Về chỉ số này, chắc hẳn bạn đã biết nó quan trọng thế nào. Nó phụ thuộc vào thành tích của câu lạc bộ, khả năng của các cầu thủ và cả tình hình tài chính nữa. Hãy để mắt đến nó và nếu bạn đủ khả năng tăng nó thật nhanh thì có thể gọi mình là "Phù thủy quản lí" được rồi.

Khi đội bóng đấu, bạn có thể tự mình tham gia hay chọn chế độ giả lập (Simulate). Những dòng chữ xuất hiện trong chế độ này sẽ liên tục cho bạn biết về diễn biến trận đấu. Đôi khi quá ngứa tay, bạn có thể tự nhảy vào giữa lúc đang đấu để cứu "đàn em". Cũng có lúc tự đá một trận sẽ giúp Job Sercurity của bạn nâng lên đó.

Bạn cũng có thể sử dụng chế độ Football Fusion để chơi kết hợp với Total Club Manager 2005. Vừa quản lí một cách chi tiết, vừa thi đấu như cách mình muốn, không tuyệt sao?

NHỮNG TÍNH NĂNG KHÁC

Trong FIFA 2005, bạn vẫn có thể tham gia các giải đấu (tournament) đầy kịch tính hay tự tạo một giải đấu của chính mình. Nếu bạn giành chiến thắng, chiến lợi phẩm sẽ được lưu trong Trophy Room, giống như là một phòng truyền thống chính hiệu vậy.

Để giao lưu với bạn bè khắp nơi trên thế giới, bạn có thể gia nhập cộng đồng EA Sports trực tuyến. Đây thực sự là một đấu trường khắc nghiệt và lí thú cho những ai đam mê FIFA. Bù lại, bạn có thể tìm thấy ở đây rất nhiều người tâm đắc đáng và ngưỡng mộ về tài "đá FIFA". Tính năng Multiplayer của FIFA 2005 được xây dựng khá tốt, bạn có thể đá bóng với bạn bè qua mạng LAN hay qua Internet bằng chế độ Direct IP mà không hề có bất cứ trở ngại nào.

Không như những phiên bản trước, những bộ đồ bí mật hay những quả bóng đẹp của FIFA 2005 sẽ được unlock (mở khóa) bằng điểm bạn kiếm được trong trò chơi. Hãy ghi nhiều hat-trick, tìm hiểu những tính năng bí mật, bạn sẽ được thưởng nhiều điểm. Và nếu thích, bạn cũng có thể unlock sân vận động mới, những quả bóng "độc" hay cả ông Collina đầu trọc nữa cơ.

KẾT LUẬN

Với những cải tiến vượt bậc từ vẻ ngoài cho đến cách chơi, cộng với sự giúp đỡ của Konami, đứa con cưng của EA, FIFA 2005 nay đã trở thành một tác phẩm chung mang những gì tinh túy nhất của dòng game bóng đá. Nếu bạn bỏ qua FIFA 2005 thì thật là điều rất đáng tiếc. Tin tôi đi, một khi đã thử, bạn sẽ khó có thể rời khỏi "sân bóng".

NAM ANH

GAME BOY ADVANCE SP Máy chơi game bỏ túi được ưa chuộng nhất thế giới

- Kiểu dáng nhỏ gọn chắc chắn
- Pin sạc Li-ion thời gian sử dụnh từ 10-18h
- Bộ vi xử lý RISC 32 bit mạnh mẽ
- Đèn chiếu sáng thiết kế sẵn
- Các vỏ mẫu thời trang ấn tượng
- Tương thích với tất cả các game GBC, GBA, NES..
- Rất nhiều phụ kiện với tính năng độc đáo..

XgFlash - Play GBA your way!

- Ghi file game để chạy trên GBA
- Lưu trực tiếp các save game
- Chơi mp3, movie, xem ảnh, e-book..
- Chạy phần mềm với HĐH Pogo System
- Tương thích với GBA và GBA Sp

Movie Player AV Adapter Game Hunter Hand Grip 4-Player Link Memory Card GBA Light

TV Tuner for GBA Sp Solar Charger for GBA Sp Digital Camera for GBA Sp Winding Charger for GBA Sp

VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com
1. Chi nhánh: Xsoft - 129 Đội Cấn HN
Tel: 04.7222184
2. Cửa hàng 274 Kim Mã HN
Tel: 04.8460295
UnlimitedEntertainment

HALO 2	
PHÁT HÀNH	Microsoft
PHÁT TRIỂN	Bungie Studios
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	9/11/2004
ESRB	M
DUNG LƯỢNG	1 DVD

ĐỒNG MINH BẤT ĐẮC DĨ HALO 2

2,38 triệu bản được bán ra ngay ngày đầu tiên phát hành tại thị trường Mỹ và Canada, đem về cho Microsoft Game Studios 125 triệu USD, con số đó đủ để chúng ta biết được sức hấp dẫn của Halo 2! Một hàng dài người hâm mộ chờ suốt 6 giờ đồng hồ cho đến nửa đêm để được sở hữu phiên bản Halo 2. Vậy bạn đã biết Halo là gì chưa? Nếu câu trả lời là "chưa" thì chắc chắn bạn chưa phải là fan của Xbox.

Đối với dân chơi Xbox, cái tên Halo quá quen thuộc (dù có chơi hay không). Quen thuộc vì từ Halo mà Xbox đã làm nên tên tuổi của mình, quen thuộc vì bạn sẽ phải nghe từ này ít nhất một lần khi bàn luận về Xbox, càng quá quen thuộc với những ai chơi đi chơi lại Halo không biết chán nhưng từng phát ngán vì phải đợi "dài cổ" gần 3 năm (11/2001 - 11/2004) Halo 2. Dù gì đi nữa, mọi cảm giác bực bội của bạn sẽ qua đi vì sự trở lại của Master Chief hoàn toàn không phụ lòng mong mỏi của những ai đã từng yêu mến siêu anh hùng này.

Cốt truyện lần này của Halo 2 tiếp nối bản đầu tiên, diễn biến không quá gay cấn nhưng đầy những tình tiết bất ngờ thú vị. Sau khi phá hủy Halo – cấu trúc nhân tạo khổng lồ trên vũ trụ, được biết đến như một vũ khí hủy diệt kinh hoàng – Master Chief trở về trái đất và cũng gần như lập tức anh cùng đồng đội tiếp tục chiến đấu chống lại cuộc xâm lăng tiếp theo của Covenant - thế giới những sinh vật ngoài hành tinh.

BẠN ĐÃ TỪNG CHƠI CẢ 2 TAY?

Ấn tượng nhất ở Halo 2 có lẽ là khả năng bắn bằng 2 tay (dual wield) theo đúng nghĩa. Đây là cải tiến lần đầu tiên xuất hiện trong dòng game Shooting. Với chức năng này bạn có thể sử dụng 2 loại vũ khí cùng lúc, và dĩ nhiên bạn cũng phải dùng cả 2 tay để điều khiển. Hãy tưởng tượng cảm giác khi tay trái cầm khẩu SMG, tay phải cầm Plasma Rifle "xả" như mưa vào đám Grunt lố nhố phía trước, sự hưng phấn của bạn thật sự sẽ lên đến đỉnh điểm. Nếu đã chơi qua Halo: Combat Envolved (tên đầy đủ của phiên bản đầu tiên), hiểu rõ tính năng, sức mạnh của từng loại vũ khí thì đảm bảo bạn sẽ thích hơn gấp bội. Trong Halo 2, người chơi có thể lấy và sử dụng tất cả vũ khí có trong game (bao gồm cả thanh gươm năng lượng rất lợi hại mà bạn chỉ được nhìn phe Covenant sử dụng trong Halo: CE). Sự phối hợp sức mạnh của 2 loại vũ khí khác nhau chắc chắn cho bạn sức tấn công mạnh và hiệu quả hơn rất nhiều.

Tuy nhiên game cũng rất công bằng, nếu như việc sử dụng 2 súng cho bạn khả năng tấn công gấp đôi, thì nó cũng gây bất tiện cho bạn từng ấy lần. Sử dụng khả năng dual wield đồng nghĩa với việc bạn mất khả năng sử dụng lựu đạn, Loại vũ khí cực kỳ lợi hại trong Halo, nhất là khi chơi ở cấp độ khó. Đó là chưa kể khi bạn chuyển qua vũ khí thứ 2 như cây Sniper hoặc Brute Shot, bạn phải nhấn nút Y hai lần (lần đầu để thoát chế độ dual wield, lần 2 để đổi vũ khí), làm bạn tốn gấp đôi thời gian xử lý cho những tình huống khẩn cấp. Sau đó muốn sử dụng dual wield thì bạn lại phải nhặt súng lại một lần nữa. Hơi rườm rà phải không?

Dù gì đi nữa thì chức năng dual wield vẫn là một cải tiến quá hấp dẫn khiến người chơi khó lòng "phớt lờ" để chơi theo cách truyền thống. Hãy linh hoạt sử dụng vũ khí mà bạn có trong mọi tình huống vì ngoài dual wield, Halo 2 còn một loạt vũ khí, khí tài mới.

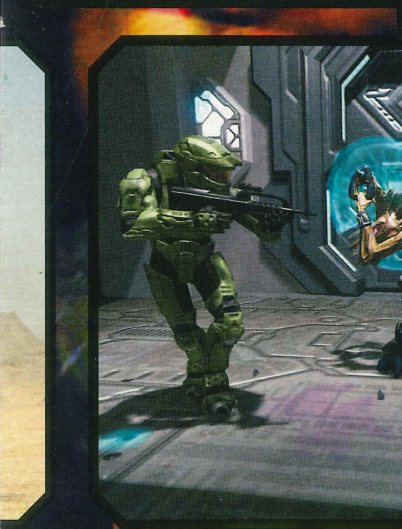
MỚI NHƯNG KHÔNG LẠ

Những gì mà Halo 2 đem lại chỉ là cải tiến dựa trên nền tảng của phần một. Gần như không có thay đổi mang tính đột phá từ gameplay cho đến đồ họa. Điều này cũng thật dễ hiểu, vì phiên bản Halo đầu tiên gần như đã đạt được đỉnh điểm khi xây dựng được gameplay quá xuất sắc, cùng một engine đồ họa tận dụng triệt để mọi khả năng của Xbox. Dù gameplay chỉ được coi là phần mở rộng, nhưng ấn tượng mà nó để lại cho bạn sâu đậm không kém những gì trước đây. Hấp dẫn nhất là Halo 2 vẫn giữ nguyên "bản sắc" của mình: "Những gì có trong Halo khó lòng mà có trong bất kỳ FPS nào khác."

Đầu tiên là khả năng chơi dual wield như đã nói ở trên, tuy thêm một khả năng hoàn toàn mới nhưng game không làm thay đổi hệ thống điều khiển cũ đã quen thuộc với fan của Halo. Nếu chưa quen cách chơi này, bạn vẫn có thể chơi theo cách cũ trong Halo: CE mà không cần phải làm quen với cách điều khiển mới (bạn chỉ cần 30 phút là đã thông thạo).

Ấn tượng tiếp theo của Halo 2 là bạn có thể chơi… 2 nhân vật suốt toàn bộ câu chuyện. Hai người hùng ở hai thế giới khác nhau, hai kẻ thù quyết "không đội trời chung" có lúc lại cùng bước trên một con đường (nếu nói thêm, tôi e sẽ làm mất hứng thú khám phá của bạn). Cách xây dựng 2 nhân vật để người chơi lần lượt điều khiển qua các màn cũng là một nét mới thật sự trong dòng FPS, thú vị hơn nữa khi 2 nhân vật này hoàn toàn ở 2 chiến tuyến đối đầu nhau trong phiên bản đầu tiên. Bạn sẽ được dịp khám phá thế giới Covenant về cấu trúc xã hội, những giống loài khác nhau cùng những mâu thuẫn, xâu xé ngay trong chính nội bộ của nó… Tuy nhiên, cũng có nhiều fan phàn nàn rằng có quá nhiều thông tin về Covenant trong khi "sơ yếu lý lịch" của Master Chief vẫn còn bí ẩn như vòng tròn Halo.

Một khả năng mới cho người chơi không thể không



nhắc tới: chiếm xe. Sử dụng khí tài quân sự trong FPS không còn là chuyện lạ, nhưng cướp luôn xe mà kẻ địch đang điều khiển thì quả là rất hiếm. Với Halo: CE, cách duy nhất để bạn cướp chiếc Ghost là dùng khẩu Sniper "tỉa" chính xác gã Elite đang điều khiển. Với Halo 2, chỉ cần tiếp cận và với một nút bấm đơn giản, bạn sẽ nhảy phóc lên chiếc xe, tung một cước trời giáng để gã "cầm tài" văng xuống đất và giành quyền điều khiển. Hấp dẫn hơn nữa, bạn có thể chiếm bất kỳ "chiến xa" nào tiếp cận được, ngay cả chiếc Wraith (chiếc tăng hạng nặng mà bạn đừng hòng đụng tới trong Halo: CE). Đương nhiên là cướp những chiến xa loại này không đơn giản như chiếc Ghost. Có qua thì cũng có lại (Bungie Software khá công bằng), bạn cướp được xe thì kẻ thù của bạn cũng vậy. Đừng quá ngạc nhiên khi bạn đang ngồi trong xe mà bất thình lình bị đạp xuống đất! Thích nhất là những "show" độc đáo này diễn ra ở góc nhìn thứ 3 (3rd person view) để bạn có thể tận hưởng màn trình diễn của chính mình một cách trọn vẹn nhất.

HẤP DẪN NHƯNG KHÔNG CẦU KỲ

Phần chơi campaign trong Halo 2 ngắn hơn so với phần một, đồng thời mỗi chương lại được chia nhỏ hơn. Tuy không dài, nhưng kịch bản cho từng chương có thể nói được Bungie đầu tư rất tốt. Bạn phải đối diện với nhiều tình huống khác nhau, dù không quá dồn dập nhưng chỉ cần sơ sẩy là bạn trở thành người hùng… thiên cổ.

Về cơ bản, diễn biến của game vẫn là tuyến tính (gần như chỉ có tiến tới phía trước, gặp con gì "chơi" con đó), tuy nhiên game cho phép bạn chọn nhiều cách hành động để hoàn thành màn chơi. Có lúc bạn có nhiều loại chiến xa để lựa chọn, hay bạn có thể không cần chiến xa, hoặc có những màn đòi hỏi bạn phải hành động lén lút, nhưng nếu thích bạn cứ việc cho "chó lửa sủa ầm ĩ" cũng không thành vấn đề… Tới đây thì game để hở một "lỗ" AI (cũng có thể người ta cố tình làm vậy): bạn có thể hoàn thành màn chơi dễ dàng bằng cách tránh những cuộc đụng độ không cần thiết. Tuy nhiên cấp độ Legendary hoàn toàn "miễn nhiễm" với cách chơi này. Theo ý kiến chủ quan của tôi thì những màn chơi trong Halo 2 sống động và đôi khi hoành tráng hơn Halo: CE. Màn chơi hay nhất có lẽ là lúc Master Chief, với sự hỗ trợ của đồng đội, đã hạ gục con bọ máy khổng lồ chứa hàng tá quân Covenant bên trong, đang tiến về trung tâm thành phố. "Sướng" nhất là khi bạn được một cặp Hunter (chúng tôi thường gọi vui là "con đầu bự" – nếu đã chơi Halo: CE chắc bạn quá rõ sự lợi hại của Hunter lúc nào cũng xuất hiện 1 cặp).

Cái hay trong phần chơi campaign là dù bạn phải đi lại bao nhiêu lần đi nữa, thì mỗi lần lại là một tình huống khác. Đây là điểm cốt lõi mà Halo 2 (cũng như Halo: CE) trở thành game có thể chơi hoài không chán. Giá trị chơi lại nhiều lần (replay value) của Halo rất cao một phần cũng nhờ vào chế độ chơi phối hợp đồng đội trong phần campaign. Thật sự mà nói, cảm giác khi chơi cùng với một người bạn hoàn toàn khác xa với lúc chơi một mình, cách chơi có thay đổi một chút nhưng cũng chẳng ảnh hưởng bao nhiêu. Bạn hoàn toàn đủ tự tin để nâng cấp độ khó của màn chơi lên mức cao hơn (xin lưu ý: trừ phi bạn cảm thấy mình là "trùm Halo 2", xin đừng chọn chế độ Legendary, rất KHỦNG KHIẾP). Có thể cách chia màn hình để chơi 2 người một lúc làm bạn thấy khó chịu, xin đừng phàn nàn, đó là đặc trưng vốn có của console. Một khi bạn đã quen nhìn hoặc có 1 cái tivi "đủ xịn" thì "có những lúc chuyện nhỏ tưởng đâu là khó…".

Chế độ Multiplayer cũng như Xbox Live trong Halo 2 được một số website uy tín đánh giá là rất tốt, do được hoàn thiện hơn từ những lỗi trong Halo: CE. Do điều kiện không cho phép nên tôi chưa thử qua được 2 mục chơi rất hấp dẫn này. Thôi thì "nghe sao biết vậy".

Bước lùi duy nhất của Halo 2 có lẽ là hệ thống AI. Chẳng những không khắc phục được lỗi của phiên bản trước, sau 3 năm, "đám máy" của Halo có thêm nhiều hành động như đang diễn Gala Cười 2004. Dù sao, chúng chỉ là những con bọ (bug) nhỏ, không đủ sức làm bạn mất hứng thú!

ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH: MIỄN BÀN!

Nếu đã nói đồ họa của Halo: CE tận dụng triệt để "con Xbox của bạn" thì có lý nào Engine 3D của nó không được Halo 2 thừa hưởng. Đẹp thì hết chỗ chê rồi, nhưng quan trọng nhất là dù có bao nhiêu object (những đối tượng như người, vật, xe…), hiệu ứng thời tiết, khói lửa… cùng xuất hiện chăng nữa, pha hành động của bạn đảm bảo vẫn mượt mà, trơn tru. Ngoài ra, game còn hỗ trợ chế độ progressive-scan cho tỉ vi độ nét cao (HDTV), cho bạn chất lượng hình ảnh tốt nhất.

Nhạc nền của Halo 2 vẫn theo phong cách của Halo: CE, lấy những tiếng trống dồn dập làm chủ đạo cho những pha gay cấn. Đặc biệt nhất, mỗi khi khi bản rock ngân lên tiếng guitar mạnh mẽ, bạn thật sự có cảm giác phấn khích cao độ. Game hỗ trợ Dolby Digital 5.1, nhưng nếu bạn chỉ có bộ loa thường (analog) thì âm thanh của game vẫn làm rất tốt nhiệm vụ của nó.

LỜI KẾT

Thành công của Halo 2 dường như đã được dự đoán từ rất sớm, ngay khi Halo: CE cùng hệ máy Xbox "nổi đình nổi đám" năm 2001. Góp một phần lớn vào thành công của Halo 2 là bộ máy quảng bá của Microsoft Game Studios hoạt động cực kỳ hiệu quả (nhất là chiêu bài "trễ hẹn"). Sự có mặt của Halo 2 hứa hẹn một cuộc đua sôi động của dòng game FPS trong năm nay. Ai sẽ giành vị trí quán quân đây: Doom 3, Chronicle of Riddick, Halo 2 và Half Life 2? Dù bục vinh quang có dành cho game nào đi nữa thì dân chơi Xbox cũng không thể nào bỏ qua Halo 2.

MINH CHÂU P.T.
ZELDA GROUP

XBOX

VIDEO GAME SYSTEM

- Play DVD Games
- Save directly on HDD
- Play DVD movies
- Play DVD, CD Audio
- Play Games online
- Upgrade hardware easily

CHÚC MỪNG GIÁNG SINH VÀ NĂM MỚI

TỪ 25/11/2004 ĐẾN 10/01/2005

QUÀ TẶNG TRỊ GIÁ 300.000
DÀNH CHO KHÁCH KHI MUA MÁY

Controller

Remote

Games

hiệpluc

99, Hồ Tùng Mậu, Q.1, HCMC, 9144037 - 0903671676
www.hiepluc.com - hiepluc@hcm.vnn.vn

play the BEST game online, all in one place. Only on XBOX LIVE

Designed by vampiretan@hcm.vnn.vn

SHIN MEGAMI TENSEI NOCTURNE

SHIN MEGAMI TENSEI: NOCTURNE	
PHÁT HÀNH	Atlus Co
PHÁT TRIỂN	Atlus Co
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	5/10/2004
ESRB	Mature

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

XUA TAN BÓNG ĐÊM

Bạn có thể phiêu lưu quay ngược về quá khứ để chiêm nghiệm qui luật "Vạn vật trên thế giới phải tuân theo vòng xoay lịch sử" với trò chơi Shin Megami Tensei : Nocturne của Atlus.

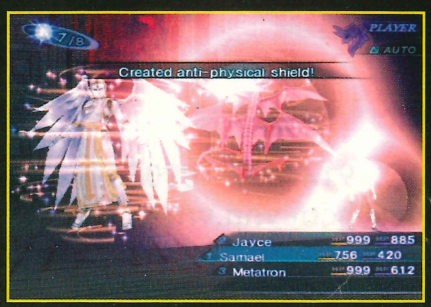
Mặc dù không phải là fan đích thực của các bộ truyện anime hay manga đến từ xứ sở hoa anh đào nhưng tôi thực sự bị Shin Megami quyến rũ bởi câu chuyện có chiều sâu nội tâm và phần kịch bản (gameplay) xuất sắc.

Shin Megami khởi đầu câu chuyện tại Tokyo, Nhật Bản, trong vai một học sinh trung học đang trên đường tới thăm cô giáo bị bệnh, bạn gặp một người đàn ông bí ẩn tại công viên Yoyogi với tờ tạp chí kì lạ . Khi đặt chân đến bệnh viện Shinjuku, bạn thấy mọi chuyện bị đảo lộn hoàn toàn, bệnh viện trống rỗng không một bóng người, còn cô giáo của mình lại ở trên tầng thượng của bệnh viện. Chính tại đây, bạn sẽ được tận mắt chứng kiến thảm họa hủy diệt Conception: trái đất tươi xanh đầy thơ mộng đang bị nhấn chìm về phía chân trời tối tăm. Tỉnh dậy trong cơn mê với hình hài mới (hình hài của loài quỉ dữ), bạn lang thang trong thế giới đầy rẫy những hiểm nguy, "mạnh được yếu thua", bạn phải đối phó các thế lực bóng tối đang muốn thay đổi vận mệnh của nhân loại. Thế giới đang chuyển mình. Bạn sẽ đưa mọi chuyện trở lại bình thường hay chấp nhận sự tranh chấp, hẹp hòi, ích kỉ len lỏi vào bên trong mỗi con người?

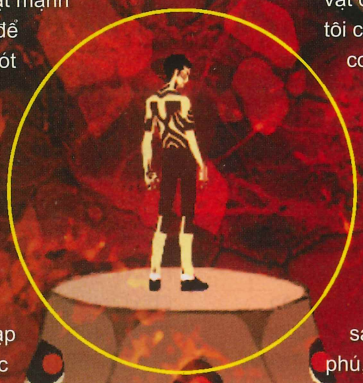
Shin Megami là một trong số ít trò nhập vai trên thị trường có cách chơi lôi cuốn nhất mà tôi đã từng thưởng thức. Tuy vẫn dựa trên nền tảng cơ bản là cách đánh theo lượt và hệ thống phép thuật đối kháng quen thuộc nhưng Atlus đã rất khéo léo khi cải tiến và đưa vào trò chơi một số chi tiết thú vị, bất ngờ để nâng sản phẩm lên ngang tầm với những trò RPG thời thượng khác. Trong Shin Megami không có việc thu nạp các NPC trong từng khu vực cố định vào nhóm của mình để giải quyết vấn đề. Bởi lẽ, thế giới xung quanh bạn giờ đây tràn ngập quỷ dữ, không còn dấu hiệu của loài người; có chăng chỉ là những linh hồn sống vất vưởng qua ngày, hay người tộc Manikin chịu kiếp làm nô lệ cho loài quỷ. Cách duy nhất để có thể sống sót trong thế giới đầy hiểm nguy này là bạn phải tự mình gầy dựng một lá chắn an toàn. Lá chắn này không gì khác hơn chính là những kẻ thù mà bạn thu phục được trên chuyến phiêu lưu định mệnh của mình. Để thiết lập một nhóm cơ bản bạn phải hội tụ một số điều kiện nhất định, trước tiên bạn phải chịu khó luyện nhân vật chính của mình đạt tới đẳng cấp nhất định, đồng thời trong túi bạn luôn rủng rỉnh tiền và các món đồ chơi.

Sau khi hội đủ các điều kiện trên, bạn chỉ việc chờ vào cuộc chiến, dùng lệnh "talk" trong trình đơn (menu) để trò chuyện với con quái vật mà mình muốn thâu nạp. Lưu ý thêm là đẳng cấp của bạn phải bằng hoặc lớn hơn đẳng cấp của quái vật định thu nạp; bạn có thể biết đẳng cấp của chúng thông qua phép Analyze lúc vào trò chơi. Bạn không chỉ đáp ứng những đòi hỏi vật chất mà còn phải trả lời những câu hỏi lạ đời, thú vị và hóm hỉnh do quái vật đặt ra trước khi chịu đầu quân vào nhóm của bạn. Đôi khi sau khi sát hạch xong, chúng ranh mãnh bỏ trốn, đòi rút HP của bạn hay cắt ngang lời đề nghị của bạn; nhưng cũng có lúc quái vật tự nguyện xin gia nhập nếu bạn gặp may mắn hay có đẳng cấp cao hơn. Chi tiết tưởng chừng rất nhỏ nhặt như vậy đã giúp Shin Megami có sức hút, giúp nhân vật tương tác sinh động hơn.

Việc thu nạp các quái vật tốn khá nhiều thời gian và công sức của người chơi, nhưng việc này trở nên thật sự hấp dẫn hơn do Atlus cho phép bạn kết hợp nhiều quái vật thành một tại khu vực chính những điện thờ Cahedral of Shadows. Tuy nhiên để

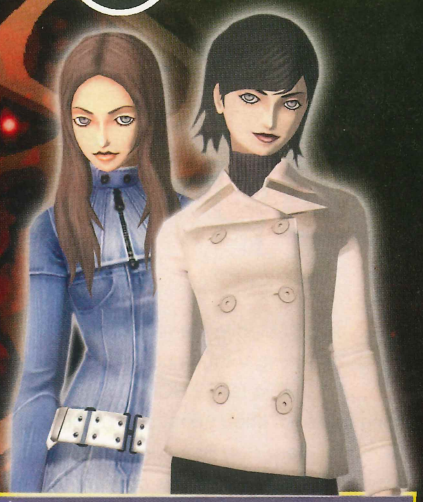


tạo được một Demon mạnh mẽ như mong muốn bạn phải nắm rõ khá nhiều quy luật kết hợp từ cơ bản đến nâng cao. Từ phép kết hợp thông thường là Demon A + Demon B = Demon C, hay cao hơn là theo luật Rank Up Fusion để tạo các Demon có cùng yếu tố nhưng cao hơn về đẳng cấp... và cuối cùng là phép kết hợp Fiend Fusion tạo ra các quái vật mạnh nhất trò chơi để có thể sống sót trong những lần đụng độ với các trùm dữ dằn.

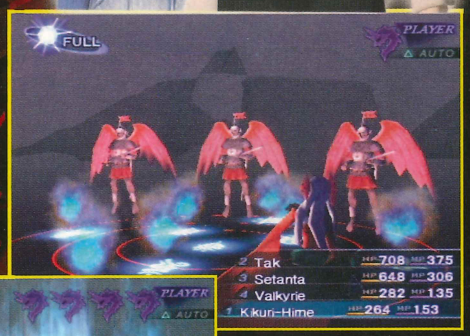


Bên cạnh việc sử dụng các Demon thu nạp được làm chức năng hỗ trợ trong mỗi trận đánh, hay sử dụng các kĩ năng có được sau khi vượt lên một cấp trong trò chơi, Shin Megami còn cung cấp cho người chơi một hệ thống các viên ngọc Magatama khá đồ sộ. Các viên ngọc này rất hữu ích bởi chúng là những bộ giáp vô hình làm tăng các chỉ số strength, magic, luck, agility,... để thiện hoàn nhân vật chính của bạn và giúp bạn lật ngược thế cờ khi đối phó với những con trùm khoái sử dụng yếu tố vì lúc này khả năng hấp thu hoặc phòng ngừa các yếu tố nhất định của các Magatama sẽ phát huy tác dụng. Các Magatama này có thể dễ dàng tìm kiếm tại các Junk Shop, thông qua vài sự kiện chính của trò chơi hoặc bạn phải bỏ ra chút ít thời gian để sưu tập chúng. Và chỉ có thể lựa chọn một Magatama cho mỗi lần trang bị vì thế hãy cân nhắc khi sử dụng chúng bởi quyết định sai lầm sẽ dẫn đến nhiều tai hại khó lường.

Các Bonus Items và Mini Games thường tích hợp trong các trò chơi lớn hiện nay luôn là một trong những yếu tố then chốt tăng thêm phần hào hứng của cuộc chơi. Atlus cũng hiểu được điều này khi đính kèm hai trò chơi nhỏ Puzzle Boy và Warp Zone khá hấp dẫn và kèm theo phần thưởng rất giá trị. Để tạo tính hấp dẫn cho game, Atlus thỏa hiệp với Capcom để anh chàng Dante từ loạt trò chơi Devil May Cry nổi tiếng tham gia vào câu chuyện. Mặc dù Dante không phải là nhân vật chính của toàn bộ câu chuyện nhưng tôi chắc chắn bạn sẽ không muốn bỏ qua cơ hội điều khiển anh ta trong nhóm của mình. Dante trong series hành động Devil May Cry và trong trò chơi nhập vai Shin Megami này sẽ khác nhau ra sao, bí mật này tôi xin nhường cho bạn tự khám phá.



Shin Megami được dựng 3D từ các hình vẽ manga sinh động và sắc sảo. Quái vật trong trò chơi là sản phẩm của trí tưởng tượng phong phú, chúng có thể là cây chổi lau nhà, con kỳ lân, con ngựa một sừng trong các truyện cổ tích, những con ma trơi hình bí ngô... Kazuma Kaneko (họa sĩ chính thiết kế các nhân vật trong trò chơi) đã kiến tạo ra một thế giới viễn tưởng thật sống động.



Shin Megami rộng lớn và giàu màu sắc thật sự là nơi rất tuyệt để bạn chứng tỏ khả năng. Atlus đã kết nối các điểm lưu lại (save game) để người chơi có thể dịch chuyển nhanh chóng giữa các điểm lưu game. Bản đồ trong trò chơi lớn và có nhiều mê cung đan xen chằng chịt. Việc tùy chọn cấp độ khó ngay từ đầu trò chơi (cấp Normal đã là một thách thức với gamer) và kết cục linh hoạt theo các mẩu đối thoại khác nhau giúp Shin Megami có rất nhiều giá trị chơi lại. Điều này thật sự hữu ích nếu như bạn muốn tìm hiểu tường tận toàn bộ câu chuyện của trò chơi và thưởng thức các kết thúc khác nhau của nó.

Nếu các trò RPG khác thường dùng lời thoại dài thì lời thoại trong Shin Megami rất sâu sắc và dễ hiểu. Trong vài trường hợp bạn có thể tránh được chút rắc rối nếu chịu khó nói chuyện hoặc hối lộ cho chúng một ít tiền hay vài vật dụng giá trị. Câu chuyện có chiều sâu cùng những mắt xích quan trọng này khiến người chơi không muốn bỏ sót bất kì trường đoạn nào của trò chơi. Shin Megami là đại diện tiêu biểu chứng tỏ sức ảnh hưởng của những trò chơi theo trường phái manga, anime đến từ Nhật Bản không hề kém cạnh những bộ truyện tranh, bộ phim làm từ chúng.

Sẽ thật thiếu sót nếu chúng ta không đề cập đến các sound track và âm thanh của trò chơi, bởi lẽ chúng được mix khá đỉnh; đặc biệt vào những phân đoạn chính của trò chơi. Bạn có thể thưởng thức đủ loại trường phái khác nhau từ những âm điệu mạnh mẽ của dòng hard rock, nhẹ nhàng lãng mạn và sâu lắng trong giai điệu jazz, hay dồn dập liên hồi trong khúc biến tấu đầy cảm hứng của techno... Đáng tiếc, Shin Megami không được lồng tiếng như những trò chơi nhập vai khác đang có trên thị trường. Tuy nhiên, chính những đoạn hội thoại lôi cuốn và hấp dẫn đã giảm nhẹ khiếm khuyết này và làm Shin Megami có được điểm nổi trội so với các RPG khác.

Kịch bản lôi cuốn và gameplay có chiều sâu là những gì mà các fan RPG luôn mong đợi và Shin Megami là một trong số ít trò chơi xuất hiện trên thị trường có được. Dù bạn không là fan cuồng nhiệt của các trò chơi RPG theo phong cách manga Nhật Bản, Shin Megami của Atlus vẫn xứng đáng là game tuyệt nhất mà bạn nên sưu tập.

TUẤN NA

Top 10 cuộc thi Mobile Games 2004

Cuộc thi Mobile Games 2004 do tạp chí Thế Giới Vi Tính, công ty FPT Mobile, báo Tuổi Trẻ tổ chức dưới sự tài trợ của công ty Samsung Vina và hỗ trợ kỹ thuật của nhóm JavaViệt Nam đã kết thúc bằng một đêm chung kết hoành tráng diễn ra vào ngày 5/11/2004 tại TP.HCM. Trong tổng số 94 game dự thi, BTC đã chọn ra được 10 game xuất sắc nhất vào tham dự vòng chung kết. Trong mục giới thiệu game cho ĐTDĐ lần này, chúng tôi tự hào giới thiệu đến bạn đọc 3 game ĐTDĐ giành thứ hạng cao nhất do chính người Việt Nam viết. Bạn cũng có thể dùng thử 10 game lọt vào vòng chung kết bằng cách tải về từ địa chỉ *www.pcworld.com.vn/wap* hoặc *wap.samsungmobilegames.com.vn*, tạm thời các game này chỉ mới chơi được trên các ĐTDĐ Samsung model E700, X600 và X100.

GAME MAIL MAN NGƯỜI ĐƯA THƯ

(Tác giả: Đỗ Gia Cường)

"Mail man" – "Người đưa thư" là game được đánh giá là khá chuyên nghiệp trong số các game gửi đến tham dự cuộc thi Mobile Games 2004 và là game đoạt giải nhất trong vòng chung kết. Tác giả là Đỗ Gia Cường hiện đang làm việc tại công ty Lionlogics - công ty chuyên phát triển game cho hãng LG tại Hàn Quốc.

Game thuộc thể loại nhập vai với sự tùy biến rất phong phú và lấy khung cảnh tại thủ đô Hà Nội với các địa điểm nổi tiếng như hồ Gươm, chùa Một Cột... Trong game, người đưa thư phải khéo léo vượt qua những chặng đường đầy thử thách (nâng những khúc gỗ, nhảy qua vũng bùn, tránh xe phóng nhanh vượt ẩu...) để phát thư. Trong quá trình chơi, với số vàng kiếm được, nhân vật có thể bổ sung sức khỏe bị hao hụt hay mua các vật dụng hỗ trợ như bản đồ.

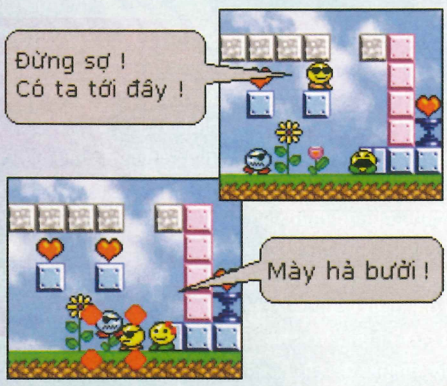
Game hỗ trợ đến 65.000 màu nên hình ảnh đẹp, âm thanh trung thực, hỗ trợ rung... giao diện tiếng Việt, menu chi tiết với hướng dẫn cụ thể. Ở phiên bản 1.1.2 này, game gồm có 3 màn tương ứng với 3 ngày làm việc, mỗi màn gồm 5 bản đồ.

14/2

(Tác giả: Huỳnh Nguyễn Huy Sinh - TP.HCM).

Game thuộc thể loại logic kết hợp hành động. Người chơi điều khiển một nhân vật nam và một nhân vật nữ với hình dáng ngộ nghĩnh, dễ thương vượt qua các chướng ngại vật để lấy hết tất cả những trái tim. Mỗi nhân vật có những khả năng đặc biệt khác nhau, tùy theo giới tính, nhân vật nam làm việc nặng nhọc (đập đá, phá đá...), nữ làm việc khéo léo (đặt bom, trò chuyện...) nên người chơi phải kết hợp khéo léo khả năng của từng nhân vật tùy theo tình huống.

Trong quá trình chơi, sẽ có nhiều loại chướng ngại vật, "kẻ phá hoại"... và nhiều "đồ chơi" để tăng thêm tính phong phú và hấp dẫn. Game có tất cả 8 vòng, được trau chuốt về hình ảnh và âm thanh (40 âm sắc), ngoài ra còn hỗ trợ chế độ rung lúc đập đá, nổ bom..., đèn LED, lưu kết quả các vòng chơi... Cách chơi cũng khá đơn giản.



THÁNH GIÓNG

(Tác giả: nhóm ESDG)

Đây là game dựa trên truyền thuyết "Thánh Gióng". Người chơi sẽ vào vai Thánh Gióng, mặc áo giáp sắt, cưỡi ngựa sắt, cầm roi sắt chiến đấu chống giặc Ân.

Khả năng tấn công của Thánh Gióng khá đa dạng: chuyển đổi vũ khí (gậy sắt, tre), phun lửa, tấn công, nhổ tre, thu phục địch... cùng với các chỉ số về sức khoẻ, độ bền của vũ khí...

Phong cảnh gần gũi, trò chơi mang tính giáo dục, nhắc nhở người chơi về một giá trị văn hóa truyền thống Việt Nam.

Âm thanh sử dụng là loại 40 âm sắc, hình ảnh 256 màu, hỗ trợ chế độ rung, đèn LED... cùng với kỹ thuật lập trình hướng đối tượng, xử lý hình ảnh, tối ưu hóa thời gian, áp dụng trí tuệ nhân tạo đơn giản cho nhân vật... "Thánh Gióng" là game có tính giáo dục và nhân văn cao.

VĂN LANG YÊNG HÙNG SỬ

(Tác giả: nhóm DDT - TP.HCM)

Đây là game được đánh giá rất cao về tính giáo dục. Trong vai người anh hùng nhỏ tuổi Thánh Gióng, người chơi thực hiện các công việc hàng ngày để tích luỹ điểm: làm nông, đánh cá, học tập... Khi đủ mạnh, sứ quân Tàu sẽ thách đấu dưới 3 hình thức là đấu trí, đấu võ, đá cầu.

Trò chơi không chỉ đòi hỏi về kiến thức của người chơi mà còn đòi hỏi sự khéo léo trong việc phân phối sức hợp lý cho từng môn thi đấu. Khung cảnh trong game mang tính truyền thống với cảnh làng quê.

Tính giáo dục cao của trò chơi không chỉ về sự gợi nhớ lịch sử và lòng tự hào dân tộc mà còn được lồng ghép trong những bài học văn hoá của Thánh Gióng, kiến thức trong phần thi đấu trí với sứ quân. Nếu xây dựng và phát triển tốt CSDL về kiến thức giáo dục và đưa vào các phần thi thì đây sẽ là trò chơi lý tưởng mang tính giải trí tích cực.

SAMSUNG CUP

(Tác giả: Nguyễn Phước Bảo Định - Huế)

Fan của game bóng đá hẳn sẽ phải ngạc nhiên vì ngay trên ĐTDĐ cũng có thể chơi một trò hấp dẫn và sôi động - Samsung Cup.

Trò chơi lấy tiêu chí chính là giải trí vui nhộn chứ không nhằm vào khả năng xử lý. Các lựa chọn khá phong phú: giao diện tiếng Việt; 2 loại sân: sân cỏ lớn và sân gỗ trong nhà; 3 chế độ chơi: giao hữu, Samsung Cup (đá vòng bảng, sau đó loại trực tiếp), đá luân lưu; có 38 đội bóng có thể lựa chọn, trong đó có Việt Nam. Ngoài ra, cầu thủ trên sân có khả năng chuyền bóng, chính xác, đoạt bóng đối thủ, bắt lỗi các loại, kể cả việt vị...

Hình ảnh 256 màu, hỗ trợ rung và đèn LED, khả năng xử lý của cầu thủ khá linh hoạt, được phép lưu lại kết quả khi đấu giải... Hạn chế của game là chưa hỗ trợ âm thanh.

LINE ++

(Tác giả: Nguyễn Văn Minh - TP. HCM)

Line là một trò chơi phổ biến và tác giả đã tạo được một phiên bản khá công phu chơi trên ĐTDĐ có hỗ trợ Java.

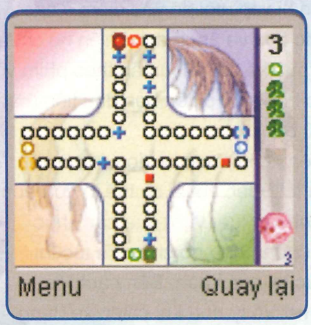
Luật chơi khá đơn giản nhưng không gây nhàm chán. Tác giả đã cải tiến luật chơi để tăng tính phong phú: 5 viên thẳng hàng cùng màu ghi điểm hoặc 4 viên thẳng hàng theo hình khối.

Một số điểm nổi bật như có những viên bi bị khoá và không thể di chuyển, hoặc những viên bi màu đen làm nổ những viên xung quanh. Được xây dựng khá công phu về hình ảnh với menu rất đẹp, RGB 24-bit màu, âm thanh MMF 16 âm sắc đa âm điệu, tích hợp rung và đèn LED, hỗ trợ lưu trữ dữ liệu về thành tích trong quá trình chơi...

CÁ NGỰA

(Tác giả: nhóm MGAME - Hà Nội)

Một trong những trò chơi truyền thống phổ biến thu hút người chơi với tính đối kháng, ngẫu nhiên kết hợp chiến thuật. Nhóm MGames IFI-FSS đã phát triển game Cá Ngựa để có những tuỳ biến thú vị: một người chơi với máy, chơi giữa nhiều người trên cùng một máy, và đặc biệt hơn, nhiều người cùng chơi qua mạng (web, wap...)



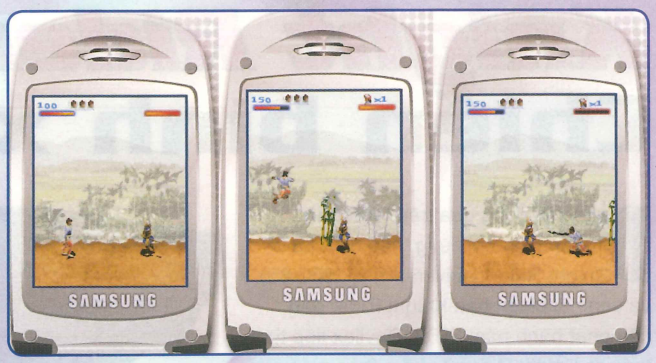
Luật chơi được cải tiến phù hợp để chơi trên điện thoại với thời gian hạn chế. Mục tiêu của người chơi là phải đưa được 4 chú ngựa của mình về cửa chuồng. Điều thú vị là người chơi có thể sử dụng các "tuyệt chiêu" khi gieo xúc xắc với xác suất không còn là ngẫu nhiên mà có thể đạt đến 25%.

Trò chơi có 5 mức độ khó, hình ảnh đẹp, nhạc chơi tạo cảm giác thư giãn, hỗ trợ chế độ rung khi đá ngựa đối phương, thiết lập danh sách kỷ lục... Hạn chế của trò chơi là các ô di chuyển khá nhỏ.

DŨNG SĨ TRE VÀNG

(Phan Thái Trung - Hà Nội)

Mô phỏng theo truyền thuyết Thánh Gióng, tác giả đã xây dựng nhân vật như một dũng sĩ dùng những tre vàng chiến đấu chống quân giặc.



Càng lên cao, game càng khó: giặc di chuyển nhanh hơn, tấn công nhiều hơn... Vì vậy, người chơi có thể chơi lâu mà không chán.

Hình ảnh mô phỏng 3D giúp những cú đánh, pha bay người, di chuyển trở nên sinh động hơn. Màn hình tự động điều chỉnh để có đủ không gian khi bạn đối mặt với quân địch.

Tác giả sử dụng kỹ thuật lập trình hướng đối tượng để xây dựng nhân vật, vì vậy, trong tương lai, ở những phiên bản sau, tính năng của nhân vật sẽ phong phú hơn và được nâng cấp cao hơn.

SURVIVAL

(Tác giả: nhóm TIGER SKY - TP. HCM)

Fan của game Fighting trên Play Station sẽ thích thú với SURVIVAL trên ĐTDĐ. Game hấp dẫn và sôi động với

những cuộc "quyết đấu" của nhiều nhân vật với nhiều "tuyệt chiêu" khác nhau, đặc biệt là "chưởng". Game có 2 chế độ chơi: đấu theo lượt với các đối thủ từ dễ đến khó (12 vòng) và đấu đối kháng giữa 2 người.

Điều hấp dẫn đặc biệt của game là hệ thống các "tuyệt chiêu" phong phú: "Long hoả công", "Phi thiên cước", "Tuyệt kích", "Hoả thức"... Mỗi nhân vật có đến 6,7 "tuyệt chiêu" khác nhau.

Game hỗ trợ âm thanh đa âm sắc khá hay, hình ảnh đẹp và sinh động, khả năng xử lý chuyển động nhân vật rất tốt, hiệu ứng rung, lưu trữ thông tin tuỳ chọn...

Ô QUAN

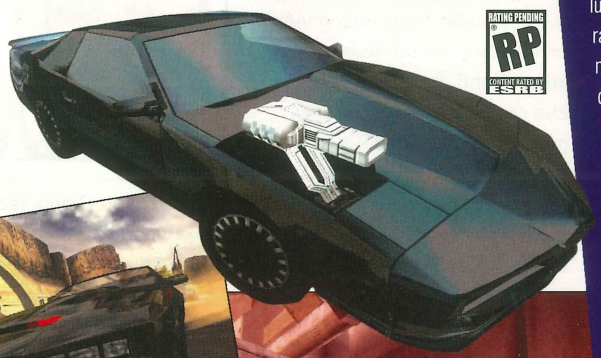
(Tác giả: Nhóm học viên trường Saigon Aptech - TP.HCM)

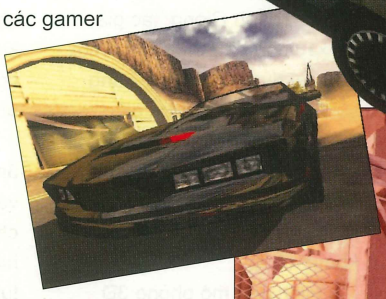
Nếu là người yêu thích các trò chơi truyền thống Việt Nam, ắt hẳn bạn không thể bỏ qua trò chơi này. Không cần một sân chơi với những "quân" và "quan" bằng đá, gỗ... trò chơi nay đã có trên ĐTDĐ.

Trò chơi dành cho 2 người. Dựa trên vị trí dừng của quân cuối cùng khi rải mà luật chơi quyết định cho người vừa rải quân được ăn bao nhiêu điểm. Kết thúc cuộc chơi, đối thủ nhiều điểm hơn sẽ thắng. "Ô quan" hấp dẫn không chỉ vì tính truyền thống mà còn ở tính trí tuệ: người chơi phải có những nước đi thông minh để giành phần thắng. Ngoài luật chơi truyền thống, tác giả còn tuỳ biến luật chơi như thế "ăn liên hoàn"... nên trò chơi trở nên phong phú và hấp dẫn hơn. Nhược điểm của game là hình ảnh chưa được trau chuốt lắm.

NHẬT LINH (giới thiệu)

Knight Rider II
Chiến binh xa lộ





Được xây dựng dựa trên loạt phim truyền hình nổi tiếng thập niên 80 là Knight Rider (Universal TV, 1982-85) và tiếp nối phiên bản Knight Rider đầu tiên phát hành năm 2002, Davilex tiếp tục tung ra Knight Rider 2 nhằm thỏa mãn cơn khát tốc độ và hành động của các gamer khi được điều khiển con chiến mã nổi tiếng thế giới một thời – K.I.T.T. (Knight Industry Two Thousand).

Bạn sẽ vào vai anh chàng Michael với chiếc xe "biết nói" K.I.T.T. tiếp tục phiêu lưu với 11 nhiệm vụ. Đầu tiên, Michael và K.I.T.T điều tra một cuộc tấn công bằng tên lửa điều khiển từ xa. Họ khám phá ra Garthe là người đứng sau mọi chuyện. Sau cuộc chiến khốc liệt chống lại bọn Garthe và Goliath, phần thắng tạm thời nghiêng về Michael và K.I.T.T. Garthe lẩn trốn vào tòa cao ốc của hắn. Lập tức, Michael đuổi theo và chiếc bẫy giương sẵn sập xuống. Nhưng may thay, K.I.T.T. đã xuất hiện đúng lúc để cứu Michael thoát chết chỉ trong "đường tơ kẽ tóc". Quay trở lại Semi, Devon và Bonnie đang truy tìm vị trí chính xác của địa điểm phóng tên lửa. Nhiệm vụ của Michael và K.I.T.T lúc này là phải ngăn chặn quả tên lửa không cho nó được phóng lên. Khi họ đến nơi, Garthe trên chiếc KARR đang chờ ở đó. Sau một hồi giao tranh ác liệt, Garthe cùng con chiến mã của mình lao thẳng vào biển lửa được tạo ra bởi hệ thống đẩy tên lửa. Lúc này, Michael và K.I.T.T. chỉ còn cách phải cho nổ tung cả khu vực mới ngăn được quả tên lửa phóng lên. Bạn hãy tiếp tục câu chuyện bằng chính nghề cầm lái của mình để tìm hiểu xem kết cuộc của trò chơi sẽ như thế nào!

Ở phiên bản mới, K.I.T.T được trang bị ba loại vũ khí: súng bắn laser, súng plasma và tên lửa, đủ để bạn vượt qua các chướng ngại vật và kẻ thù. Chưa hết, chiếc xe "biết nói" của bạn còn có khả năng nhảy (turbo boost), tăng tốc bằng hệ thống Super Persuit Mode, chạy trên hai bánh (Ski mode) và làm nhiễu các vi mạch điện tử. Tuy nhiên, trò chơi vẫn bị vấp một số yếu điểm ở các khâu gameplay, đồ họa và âm thanh khiến nó chưa thật sự lôi cuốn, chưa kể cốt truyện ăn theo phim vốn đã được khai thác triệt để ở phiên bản đầu tiên (bán được hơn 300.000 bản).

Việc điều khiển xe khá vất vả do cơ chế vật lý xây dựng chưa tốt. Việc bẻ lái có thể là cơn ác mộng khi bạn tránh tên lửa, vượt qua các khúc quanh hay đoạn đường hẹp do chiếc xe lúc thì quay quá nhạy lúc lại quá ì ạch. Bên cạnh đó, có những chi tiết hơi vô lý như khi chiếc xe đang dừng, bạn có thể dễ dàng xoay nó 180 độ mà chẳng cần tăng tốc.

Ngoài điểm "trừ" trong phần gameplay, âm thanh và đồ họa cũng khá đơn điệu. Trong khi đó, phần đồ họa tuy không quá tệ nhưng đôi khi lại chậm chạp một cách khó hiểu.

Nhìn chung, đây là một game có cách chơi lạ. Game là sự kết hợp giữa thể loại đua xe với các pha hành động hấp dẫn theo cốt truyện hẳn hoi. Nếu phần điều khiển và cơ chế vật lý trong trò chơi được xây dựng tốt hơn thì Knight Rider 2 sẽ là món "đổi khẩu vị" khá lí thú cho bạn.

QUANG MAI

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Davilex
Phát hành: Davilex
Thể loại: Đua xe hành động
ESRB: Rating Pending

Cấu hình: CPU 800MHz+; VGA Card tăng tốc 3D (32MB); RAM 256MB; HDD 510MB; Windows 98/Me/2000/XP; 1 CD.

ĐIỂM TIN

id Software và Activision chính thức công bố đang phát triển phiên bản mở rộng của Doom 3 . Với tên gọi Doom 3: Resurrection of Evil, câu chuyện sẽ nối tiếp dòng sự kiện diễn ra trong phiên bản trước đó. Quyết tâm đoạt lại báu vật bị đánh cắp, bọn quỷ dữ ráo riết săn lùng chàng lính vô danh. Cuộc truy đuổi diễn ra ở nhiều địa danh mới, xuất hiện nhiều nhân vật và các loại vũ khí mới lạ; đặc biệt đã xuất hiện trở lại khẩu shotgun hai nòng nổi tiếng trong dòng game Doom. Bản mở rộng thiết kế lại phần chơi mạng với số người chơi tối đa là 8 (gấp đôi phần vừa qua) cùng nhiều màn chơi mới. Đồng phát triển trò chơi với id Software là Nerve Software (studio thực hiện phiên bản Return to Castle Wolfenstein: Tides of War dành cho XBox). Thời điểm phát hành của game hiện vẫn chưa rõ, chỉ biết rằng để chơi được phiên bản tiếp theo này, người chơi cần phải có sẵn bản Doom 3 trong tay.

Chỉ còn một bước nữa thôi, Take Two Interactive "chạm" tay vào trò chơi đua xe Juiced của hãng game phá sản Acclaim. Nhưng bất ngờ vào giờ chót, THQ đã "phỗng tay trên" trong một cuộc đấu giá với sự góp mặt của nhiều đại gia như Atari, Electronic Arts, Namco và Midway với giá 10,5 triệu USD (hơn nửa triệu so với giá mà Take Two đề nghị). THQ cho biết, họ sẽ tung ra trò chơi ở một thời điểm thích hợp trong dịp hè năm 2005 trên các hệ máy PC, XBox và PS2.

Lionhead Studios của ngài Peter Molyneux không chỉ nổi tiếng trong giới chơi game bởi những trò chơi độc đáo mà còn được biết đến như là một trong số ít những studio không bao giờ "bán mình" cho các hãng phát hành lớn. Nhưng nay, phong cách đó có vẻ bị "lung lay" khi studio này cho biết đã ký hợp đồng trị giá hàng triệu đô với các nhà đầu tư lớn như: IDG Ventures Europe, Ingenious Media và Add Partners để nhận được sự hậu thuẫn tài chính mạnh mẽ cho các dự án đang thực hiện của mình. "Vốn đầu tư bao giờ cũng là điều cần thiết cho các nhà phát triển trò chơi nếu họ muốn tạo ra những sản phẩm chất lượng, và đó là một điều thường xảy ra trong ngành công nghiệp game, không có gì lạ cả." Peter nói. Ông còn cho biết thêm "Thị trường game đang bắt đầu trở nên cạnh tranh dữ dội và đắt đỏ hơn, do đó cái giá đặt cược của nó bây giờ cũng cao hơn gấp bội". Hiện thời studio của ông đang thực hiện bốn

trò chơi cùng lúc, trong đó có hai trò theo dự định sẽ tung ra vào năm sau.

Trong một cuộc họp báo với các nhà đầu tư, chủ tịch Activision Ron Doornink cho biết tổng doanh số từ tháng 7 cho tới tháng 9 vừa rồi của hãng là 310,6 triệu USD, tăng 193 triệu USD so với 117,5 triệu cùng kỳ năm ngoái. Về lợi nhuận, công ty thu được 25,5 triệu USD so với năm ngoái là 10 triệu USD. Theo dự đoán của ngài chủ tịch, kết thúc năm tài chính 2005 (31/03/2005) sắp tới đây, tổng doanh thu của Activision sẽ là 1,15 tỉ USD! Góp phần lớn trong chiến thắng về mặt tài chính phải kể đến công của hai trò chơi: Spider-Man 2 (game bán chạy nhất của Activision trong các quý gần đây) và Doom 3 (đánh dấu sự kiện phát hành lớn nhất từ trước đến giờ của hãng).

Nhà phát hành Groove Games tiết lộ, họ đã đặt hàng cho công ty Mojo thực hiện một loạt các phim quảng cáo dành cho trò chơi hành động sắp tung ra – Pariah. Mojo được biết đến với các đoạn trailer dành cho phim The Matrix, T3: Rise of the Machines và The Last Samurai. Theo hợp đồng, Mojo sẽ thực hiện tất cả 4 đoạn phim quảng cáo, mỗi đoạn có nội dung xoay quanh việc giới thiệu cốt truyện cũng như các nhân vật của trò chơi. Đoạn phim đầu tiên đã được tung ra vào đầu tháng 11 này. Riêng Pariah, theo dự tính sẽ tung ra vào tháng 3 năm 2005 trên hai hệ máy XBox và PC. Việc phát triển trò chơi sẽ do Digital Extreme, đồng phát triển loạt game Unreal Tournament lừng danh, đảm nhận.

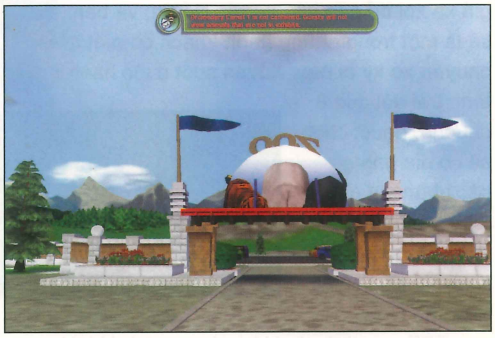
Trong năm 2004 này, thị trường trò chơi khu vực châu Âu và Bắc Mỹ đã chứng kiến nhiều dự án game trực tuyến bị hủy bỏ vì một số vấn đề khó khăn riêng. Tuy nhiên bên kia bờ Thái Bình Dương, dân châu Á lại đang lên "con sốt" khi Ubisoft China và nhà phát triển game TQ Digital Entertainment cùng công bố tại một cuộc họp báo ở Thượng Hải: trò chơi lừng danh Heroes of Might and Magic sẽ được phát triển thành một game trực tuyến dành riêng cho thị trường Trung Quốc và dự định tung ra vào năm 2005. Riêng việc phát hành toàn cầu hiện vẫn đang được cả hai cân nhắc. "Mục tiêu hướng tới của trò chơi này là pha trộn các yếu tố trong cách chơi của người châu Á với dòng game lừng danh của châu Âu để tạo ra một trò chơi mang đậm phong cách Á Châu",

ZOO TYCOON 2
Xây Dựng Sở Thú

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Blue Fang Games
Phát hành: Microsoft Game Studios
Thể loại: Mô phỏng / Xây dựng
ESRB: Everyone
Cấu hình: CPU 733MHz+; VGA 32MB; RAM 256MB; HDD 900MB; Windows 98/2000/Me/XP; 1 CD.

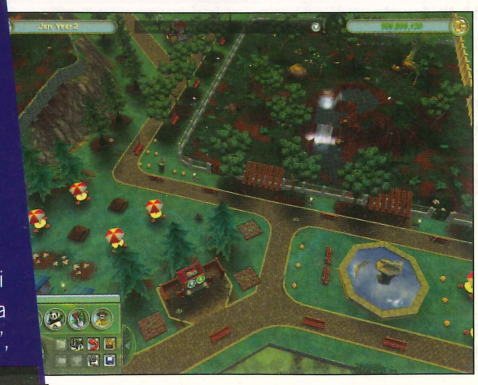
Sau một thời gian dài cống hiến cho dòng game Tycoon, Microsoft Game Studios và Blue Fang Games đã khẳng định được vị trí vững chắc của mình với trò chơi Zoo Tycoon 2. Có thể bạn đã từng thấy rất nhiều trò mô phỏng các ngành nghề khác nhau như xây công viên, siêu thị, đường sắt... nhưng Zoo Tycoon 2 là một trong số ít trò mô phỏng dễ xây dựng, dễ quản lý và tỏ ra khá hấp dẫn người chơi. Lý do chính để đạt được điều này một phần nhờ sở thú với những con vật là đề tài gần gũi với mọi người, nhất là các em nhỏ. Game là một công cụ giúp người chơi vận dụng những ý tưởng xây dựng và quy hoạch sở thú mang tính sáng tạo của riêng mình. Trên cùng một mảnh đất còn hoang sơ, người chơi được tự do xây dựng, phát triển thành những công viên tùy theo sở thích, với mục đích làm cho sở thú của mình trở nên xinh đẹp, hợp lý và ngày càng thu hút được nhiều khách tham quan, lợi nhuận ngày một tăng. Trong phần 2 này, ngoài việc đưa vào khoảng 30 loại thú quý hiếm khác nhau, trò chơi còn được tăng cường thêm nhiều công cụ mới, thêm các camera sử dụng góc nhìn của các nhân vật để tạo nên sự mới mẻ và hào hứng cho người chơi. Bạn có thể nhập vai bất kỳ nhân vật nào, từ du khách để đi tham quan vòng quanh sở thú, hay quan sát các vật nuôi từ góc nhìn của người quản thú để có được những



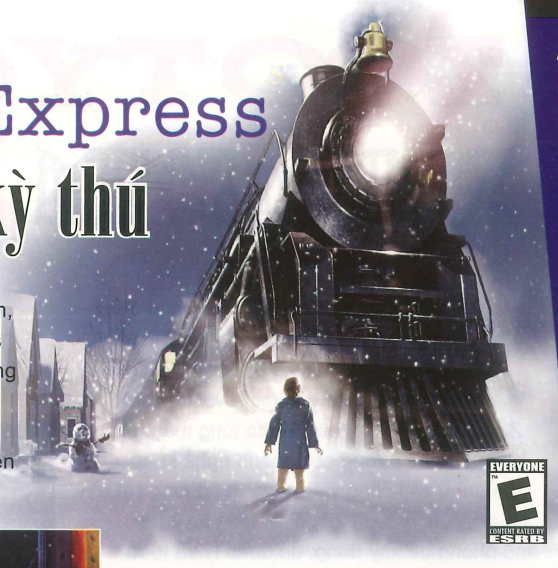
thông tin chính xác nhất về tình trạng của con vật. Thậm chí bạn có thể chụp ảnh những con vật nuôi hay toàn cảnh sở thú của mình để chia sẻ với các bạn qua mạng internet bằng máy chụp ảnh có sẵn trong trò chơi.

Zoo Tycoon 2 được đánh giá là trò chơi phù hợp với mọi lứa tuổi, rất dễ chơi, qua đó trò chơi còn giúp cho bạn có thêm những kiến thức về đời sống của các con vật trong tự nhiên. Bạn có thể tự tạo cho mình một sở thú riêng và hàng ngày dành một ít thời gian thăm viếng, chăm sóc những con vật được nuôi trong sở thú.

ĐẶNG THANH BÌNH



The Polar Express
Cuộc du hành kỳ thú



Được xây dựng dựa theo bộ phim cùng tên, câu truyện thần thoại The Polar Express (TPE) kể về một chuyến xe lửa kỳ lạ cùng cuộc du hành lý thú đến vùng Bắc Cực băng giá xa xôi để gặp gỡ ông già Nô-en, và bạn sẽ là một trong những hành khách có mặt trên chuyến xe kỳ bí này. Xuyên suốt cuộc hành trình trải dài qua 8 chương, người chơi sẽ có dịp gặp gỡ các nhân vật quen thộc trong bộ phim cùng tên như Girl Know-it-All, Lonely Boy, the Hobo...

TPE có cách chơi khá phong phú, khi thì giống như Hugo vượt chướng ngại vật, khi thì giống Shrek với những câu đố nhỏ. Cách điều khiển trò chơi rất dễ dàng và có phần dí dỏm. Đa số những màn giải trí nho nhỏ trong suốt cuộc hành trình đều khá dễ vượt qua, chỉ cần người chơi nhanh tay, lẹ mắt là được. Độ dài của game theo nhận xét là khá ngắn và để hoàn tất trò chơi bạn chỉ mất khoảng 4 tiếng. Mặc dù được thiết kế dành cho lứa tuổi thiếu nhi, nhưng có những lúc game làm cho chúng ta cảm thấy "lọng cọng tay chân", như khi chơi trò trượt tuyết rượt theo đoàn tàu chẳng hạn. Cách sắp xếp các trò chơi tuần tự với nhau theo nhịp nhanh – chậm tỏ ra khá lạ, chẳng hạn như trong một nhiệm vụ, bạn vừa căng thẳng theo dõi từng bước chân của cậu bé vượt qua gian nhà bếp trong sự im lặng để lấy ticket (vé tàu hỏa), thì sang màn kế tiếp tốc độ game tăng lên đòi hỏi sự nhanh nhẹn, ứng phó tình huống của bạn trong việc né tránh những tảng băng to lớn, để có thể lấy được ticket kế tiếp.

Phần hình ảnh của TPE tuy chỉ ở mức trung bình, nhưng nhờ được xây dựng dựa trên engine của trò Starship Troopers, nên game vẫn có được những hiệu ứng tiên tiến dù không thật xuất sắc. Phần âm thanh của trò chơi khá tốt, đặc biệt là giọng nói của người dẫn truyện cùng tay điều khiển đoàn tàu rất lôi cuốn và thu hút. Được biết đây là nhân vật do chính nam diễn viên tài danh Tom Hanks đảm nhận. Và cũng thật thiếu sót nếu không nhắc đến các giọng nói khác trong game của những "hành khách" trên chuyến tàu kỳ bí, rất đúng phong cách Mỹ: dễ nghe và dễ hiểu.

Tuy không nổi bật như các trò cùng "tông" (tính đến thời điểm hiện tại), nhưng game cũng đã chiếm được nhiều cảm tình của phần đông tín đồ thiếu nhi, bởi cốt truyện hài hước cộng với cách chơi dí dỏm, vui nhộn. Nếu cần một trò chơi nhẹ nhàng dành để thư giãn, TPE là một game bạn nên thử qua.

TRẦN DUY THÁI

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Blue Tongue

Phát hành: THQ

Thể loại: Hành động / Phiêu lưu

ESRB: Mature

Cấu hình: CPU 800MHz+; VGA 64MB; RAM 256MB; HDD 1,2GB; Windows 98/ME/2000/XP; 2 CD.

ĐIỂM TIN

Alain Corre, giám đốc điều hành khu vực châu Âu, Trung Đông và châu Á của Ubisoft phát biểu. Về phần TQ Digital, đây là một trong những nhà khai thác game lớn nhất của Trung Quốc, họ khác biệt so với các hãng nội địa khác ở chỗ các game trực tuyến của công ty luôn luôn được thực hiện bằng nguồn lực trong nước mà không phải thuê hay liên kết với các hãng nước ngoài.

Nhà phát triển trò chơi Thụy Điển, Avalanche Studios, cho biết họ đã ký một hợp đồng hợp tác với người khổng lồ Eidos. Theo thỏa thuận của bản hợp đồng, Avalanche sẽ phát triển trò chơi hành động Just Cause với phần phát hành do Eidos đảm nhận và dự tính tung ra vào năm 2005 trên các hệ máy PC, XBox và PS2. Được thành lập vào năm 1993 bởi Christofer Sundberg và Linus Blomberg, Avalanche hướng tới mục tiêu tạo ra những game mang tính đột phá bằng chính công nghệ của hãng. Đội ngũ nhân viên của studio là những người từng tham gia thực hiện một số trò chơi như Chronicles of Riddick và Headhunter. Christofer Sundberg, người đứng đầu studio cho biết "Nguyện vọng của chúng tôi là xây dựng một mối quan hệ lâu dài với đối tác phát hành, và với Eidos đây là một sự lựa chọn tuyệt vời".

Trong một hội nghị về game diễn ra ở Austin (Austin Games Conference) trước đây, Midway Games cho biết sẽ thành lập một studio phát triển game đặt tại Texas. Và nay điều đó đã thành hiện thực, nhưng thay vì mở studio của chính mình thì họ bỏ tiền mua lại một studio khác. Theo điều khoản trong hợp đồng chuyển nhượng, Midway mua lại hơn 200.000 cổ phiếu của Inevitable Entertainment (hiện đang phát triển trò chơi bắn súng Area 51) để nắm quyền kiểm soát studio này và đổi tên nó thành Midway Studios Austin. Một thành công nữa sau vụ trở thành nhà phát hành Unreal.

Sản phẩm đầu tiên của Alex Seropian, nhà thiết kế trò chơi Halo và đồng sáng lập Bungie, cuối cùng đã được tiết lộ. Theo nhà phát hành Aspyr, studio mới của Alex – Wideload Games hiện đang thực hiện một trò chơi mang tên Rebel without a Pulse và dự định tung ra vào mùa hè năm sau trên PC, XBox và Mac. Để giúp dự án của Alex, Aspyr sẽ đưa lực lượng chủ lực của mình sang hỗ trợ các nhánh phát triển, thực hiện phim và nhạc. Hiện tại nhà phát

hành này từ chối tiết lộ thông tin chi tiết về trò chơi.

Đánh giá tình hình tài chính khi kết thúc quí kinh doanh (tháng 7 - 9) vào ngày 30 tháng 9 vừa qua. EA cho biết doanh thu của họ tăng 35% so với cùng kỳ năm ngoái, cụ thể là 716 triệu USD so với 530 triệu USD, lợi nhuận thu được của quí này là 97 triệu USD. Sở dĩ doanh thu trong quí tăng là nhờ sức tiêu thụ tăng trên các sản phẩm Madden NFL 2005, The Sims 2, Burnout 3: Takedown và NCAA Football 2005; mỗi bản game bán vượt qua con số 1 triệu đĩa. Larry Probst, CEO của EA cho biết thêm "Trong quí sắp tới đây, chúng tôi sẽ tung ra 11 sản phẩm và hi vọng sẽ đạt được mốc Platinum như mong muốn". Tuy nhiên theo một số chuyên gia phân tích cho biết, EA sẽ khó lòng đạt được thành tích này vì họ đã chuyển ngày phát hành một số sản phẩm sang tháng 3 năm sau để tránh tình trạng cạnh tranh gay gắt vào mùa nghỉ lễ cuối năm nay.

"Warhammer Online vẫn tiếp tục được thực hiện" đó là lời khẳng định nhà phát triển Climax. Khi Games Workshop, chủ sở hữu thương hiệu đồng thời là người hỗ trợ tài chính, tuyên bố rút lui thì nhiều người cho rằng WO sẽ cùng chung "số phận" với các game trực tuyến khác như Dragon Empires, Ultima X, True Fantasy Live Online và Mythica. Để tiếp tục phát triển trò chơi, Climax đang phải tìm kiếm người hỗ trợ tài chính và phát hành. Games Workshop vẫn giữ vai trò cố vấn. Song song đó, Climax cũng cho biết hiện đang bận bịu với một số kế hoạch mà Sony và THQ đặt hàng trước đó.

Yves Guillemot, CEO của Ubisoft, tiết lộ cho giới báo chí biết tình hình tài chính trong quý vừa qua của hãng "tốt hơn cả mong đợi". Dựa vào số lượng tiêu thụ các trò Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow và Myst IV: Revelation, ngài chủ tịch cho biết doanh thu của công ty tăng lên 9% so với cùng kỳ năm ngoái, cụ thể thu được 68 triệu Euro (tương đương 82 triệu USD). Với hai quý còn lại trong năm tài chính 2004, Ubisoft hi vọng tăng doanh thu hơn 13% nhờ còn hàng loạt trò chơi chủ lực sẽ tung ra trong hai quí cuối cùng này. "Chúng tôi đang từng bước tiến tới một trong những mục tiêu quan trọng trong năm: củng cố sức mạnh và vị thế của studio. Tính đến

Sau một thời gian dài chờ đợi, cuối cùng thì Mortyr 2 (từng được giới thiệu trong số 2 của tạp chí Thế Giới Game) cũng được tung ra vào đầu tháng 11 này. Phải công nhận một điều rằng game rất khác so với những gì mà chúng ta mong đợi, trông nó không hấp dẫn như những lời quảng cáo trước đây của nhà sản xuất. Tuy nhiên, nếu đủ kiên nhẫn để theo đuổi trò chơi thì bạn sẽ thấy Mortyr 2 cũng không đến nỗi quá tệ, và theo nhận xét của cá nhân tôi thì tổng thể trò chơi này đạt điểm trung bình, trong đó cách chơi được 5,5 điểm, hình ảnh được 6 điểm, còn âm thanh thì đạt 6,5 điểm. Riêng về mặt âm thanh thì có thể nói là có sự mâu thuẫn, được phần này nhưng lại để mất phần kia. Trong khi nhạc nền tỏ ra khá hay thì ngược lại các loại âm thanh khác, đặc biệt là tiếng nổ của súng, lại rất kém. Trò chơi được xây dựng theo thể loại hành động, lấy đề tài Thế chiến thứ 2, kể về một nhân vật mang tên Sven Mortyr hoạt động bí mật bên trong phòng tuyến quân thù. Tuy bị quân Đức bao vây và truy lùng gắt gao nhưng Mortyr luôn hoàn thành xuất sắc những nhiệm vụ được giao. Yếu điểm lớn nhất của trò chơi không phải là hình ảnh, âm thanh, mà chính là cách chơi không được logic và cảm giác "action" không thật bằng các trò cùng loại. Nếu chỉ đơn thuần cần một trò mới để tiêu khiển thì bạn có thể "ghé mắt" xem thử Mortyr 2.

ĐẶNG THANH BÌNH

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Mirage Interactive
Phát hành: Redback Sales
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen

Cấu hình: CPU PIII 1,2GHz+, VGA 64MB GeForce 3; RAM 512MB; HDD 1,2GB; Windows 98/Me/2000/XP; 1 CD.

Phát triển: Team Ninja | **Phát hành:** Tecmo | **Thể loại:** Đấu võ | **Ngày phát hành:** 27/10/2004

Dead or Alive: Ultimate
SINH TỬ ĐÀI

Đã 2 năm trôi qua kể từ khi Dead Or Alive 3 ra đời, nay hãng Tecmo và Team Ninja tiếp tục tung ra bản tiếp theo Dead Or Alive Ultimate trong thể loại Fighting (võ thuật).

Cốt truyện của game xoay quanh cuộc đời Ayane và Kasumi, hai chị em cùng mẹ khác cha chơi thân với nhau từ nhỏ. Do khác nhau về giai cấp, hai người phải xa cách nhau. Sau này, Ayane trở thành một Shinobi thực thụ còn Kasumi phản bội môn đạo nên bị trục xuất. Ayane có nhiệm vụ đi tìm và tiêu diệt Kasumi nên từ đó hình thành mối thù giữa hai người.

Người chơi sử dụng 1 trong 15 nhân vật trong game để thi thố với nhau. Mỗi nhân vật có các thế võ và chiêu thức riêng và khá đẹp mắt. Game có tất cả 4 kiểu chơi: Story Mode, Time Attack, Survival và Tags Battles.

Trong Story Modes, bạn sẽ chọn một nhân vật để thi đấu với máy. Mỗi trận đánh trong Story Modes đều chứa đựng những bí mật cuộc đời của nhân vật mà bạn sử dụng. Ngoài ra, phần Story Modes còn giúp bạn unlock các bộ trang phục cho nhân vật của mình (có hơn 100 bộ). Còn trong phần Time Attack, bạn sẽ cũng được chọn 1 trong 15 nhân vật để hạ đối thủ trong thời gian ngắn nhất. Phần Survival nhiệm vụ đơn giản hơn nhưng lại khó hơn. Bạn phải hạ càng nhiều nhân vật càng tốt. Ngoài việc "múa võ" ra, bạn còn phải thu nhặt các đồ vật rơi như bánh, son môi, nơ cài tóc... Các vật này giúp bạn tăng máu và cộng thêm điểm vào bảng thành tích sau mỗi cuộc đấu. Phần hay nhất của game có thể nói là phần chơi đồng đội. Bạn sẽ chọn 2 trong tất cả các nhân vật để thi đấu với các đôi khác. Điều đặc sắc của kiểu chơi này là bạn có thể phối hợp các kiểu đánh giữa 2 nhân vật bạn chọn để thực hiện các combo đẹp mắt. Để thực hiện các combo đó không phải là dễ, đòi hỏi bạn phải nhanh tay lẹ mắt, biết chọn thời cơ đúng lúc.

Cần nói thêm DOA Ultimate là game song đấu đầu tiên hỗ trợ hình thức thi đấu trực tuyến thông qua dịch vụ Xbox live của Microsoft. Với hình thức chơi thế này, bạn có thể thi đấu với bất kì đối thủ nào trên thế giới. Đặc biệt khi bạn sử dụng dịch vụ thi đấu trực tuyến, game sẽ cung cấp cho bạn một bảng xếp hạng và những trận đấu nảy lửa, một mất một còn này sẽ được lưu lại trong bảng thành tích của bạn.

Về đồ họa, các nhân vật được vẽ rất đẹp, chăm chút kỹ lưỡng từ đầu tới chân. Các võ đài cũng được vẽ khá tốt. Mỗi võ đài đều có từ 2 khu vực trở lên. Phần âm thanh trong game cũng được đầu tư khá tốt. Các hiệu ứng âm thanh rất ấn tượng, các tiếng động nhỏ cũng được chăm chút kỹ lưỡng hơn như tiếng dế kêu trong đêm, tiếng thác đổ, tiếng sóng đánh vào bờ... và các âm thanh quan trọng như tiếng đấm đá, đổ vỡ nghe rất thật. Đặc biệt các soundtrack trong game khá hay, chủ yếu là các bài nhạc rock và nhạc cổ Nhật Bản.

Sau 2 năm "tu luyện", Dead Or Alive Ultimate đã xuất hiện và rất có thể được bình chọn là game Fighting hay nhất trong năm nay. Với những cải tiến vượt bậc, nó xứng đáng được nằm trong bộ sưu tập các game Fighting của bạn.

HIỂN ĐẠT

ĐIỂM TIN

cuối tháng 9 vừa qua, hãng đã đạt được 70% nhiệm vụ đề ra trong việc tuyển mộ thêm các tài năng mới". Ubisoft cũng vừa mới ký một văn kiện với LucasArts để lấy quyền phát triển và phát hành trò chơi Star Wars: Revenge of the Sith dành cho các hệ máy PSP, Nintendo DS và Game Boy Advance.

■ **Warner Bros. Interactive Entertainment** và SEGA cho biết, phần lớn diễn viên trong loạt phim The Matrix đã đồng ý lồng tiếng cho trò chơi trực tuyến The Matrix Online sắp sửa tung ra. Các diễn viên chính của bộ phim như Laurence Fishburne (Morpheus), Monica Bellucci (Persephone) và Mary Alice (The Oracle) là những người đầu tiên ký vào bản hợp đồng hợp tác với hai hãng trên. Riêng hai diễn viên chính của bộ phim hiện thời vẫn chưa có thông tin chi tiết. Phần âm nhạc cho trò chơi sẽ do Don Davis, nhà soạn nhạc của loạt phim đảm nhận. Theo kế hoạch, The Matrix Online sẽ tung ra vào đầu năm 2005 và hiện tại đang được phát triển bởi Monolith dưới sự chỉ đạo và tư vấn của anh em đạo diễn nhà Wachowski.

■ **Trong bản báo cáo tình hình tài chính quí hai trong năm,** THQ không chỉ tiết lộ Pandemic hiện đang chuyển thể trò chơi Full Spectrum Warrior sang hệ máy PS2 mà còn cho biết S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl sẽ hoãn đến quí 2 năm 2005. Nguyên nhân là hệ thống mô phỏng cuộc sống "động" phức tạp hơn dự kiến ban đầu nên thời gian kiểm tra cần kéo dài và tinh chỉnh trước khi tung ra thị trường.

■ **Thành công với loạt game Halo,** có thể hiện thời là quá đủ đối với Bungie, và để thay đổi "không khí", các nhà thiết kế game tại đây đang chuẩn bị một số dự án mới. Theo một số nguồn tin trên mạng cho biết, Joseph Staten, nhà viết kịch bản kiêm đạo diễn chỉ đạo thực hiện các đoạn phim của Bungie, hiện đang rất bận rộn với các dự án bí mật, mà theo dự đoán thì có khả năng một trong số đó là trò chơi Phoenix, một game chiến thuật thời gian thực lấy đề tài về cuộc chiến giữa các rôbốt. Năm 2001, trò chơi này được thực hiện cùng lúc với Oni và Halo nhưng sau đó bị hoãn lại để hãng tập trung phát triển Halo. Nhiều người cho rằng game sẽ được thực hiện dựa trên nền tảng engine của Halo. Còn hiện tại về phía Bungie, họ không đưa ra lời bình luận nào về thông tin trên.

Phát triển: Namco | **Phát hành:** Namco | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 21/09/2004

KATAMARI DAMACY
Thỏi Nam Châm Ngộ Nghĩnh

Việc thu được lợi nhuận khổng lồ từ những game hành động, nhập vai... khiến nhiều hãng sản xuất tên tuổi từ bỏ hoặc ít tập trung vào những game phiêu lưu, đánh đố hay những game giải trí nhẹ nhàng và mang tính giải trí đơn thuần. Các game thể loại này thưa thớt dần trên thị trường và năm nay cũng không phải là ngoại lệ cho những dòng game trên cho đến khi xuất hiện Katamari Damacy, một sản phẩm khá ấn tượng của hãng Namco.

Katamari Damacy chỉ là game mang tính giải trí với mục đích giúp vui nhộn và thư giãn đầu óc cho người chơi. Trong Katamari, bạn sẽ điều khiển một trái banh tròn có lực hút tựa như một thanh nam châm vậy, nhiệm vụ của bạn là khéo léo luồn lách trái banh này kết dính những món đồ vật đặt trên đường đi của mình. Lúc đầu, bạn chỉ có thể kết dính được những chiếc đinh, những chiếc bánh quy, những thanh nam châm nhỏ... Từ những món đồ nhỏ này bạn có thể thu thập được những món đồ lớn hơn là cục pin, vỏ lon nước ngọt... lớn hơn nữa là cái thùng, cái xẻng, những vật nuôi trong nhà... và cả con người nữa.

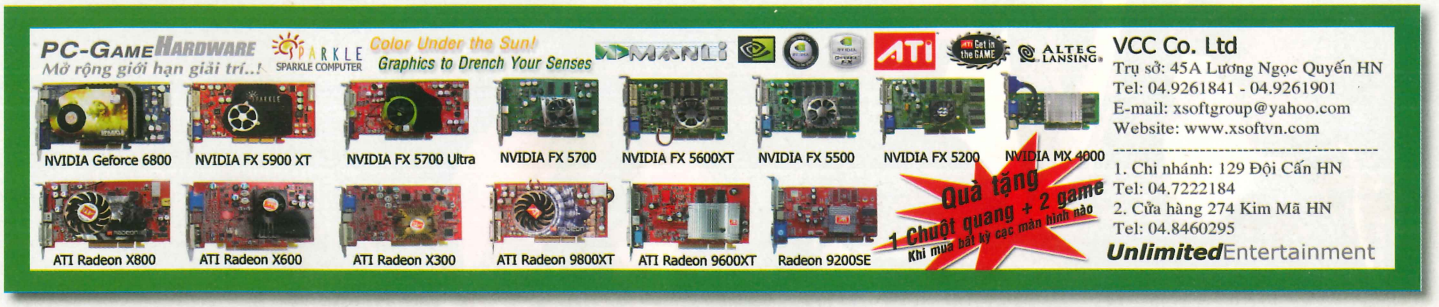
Vậy tập hợp nhiều món đồ như thế để làm gì? Tùy theo số lượng món đồ mà bạn thu thập được qua mỗi màn chơi, bạn có thể giúp vị thần mặt trời kiến tạo những vì sao, các tiểu hành tinh lấp lánh trên bầu trời đêm. Phải chăng nhà sản xuất muốn gửi thông điệp đến người chơi mọi thứ có được hôm nay và mai sau có rực rỡ tươi đẹp hay không chính là do bàn tay bồi đắp hôm nay của bạn từ những thứ nhỏ nhặt nhất.

Để gây áp lực và tăng phần hào hứng cho cuộc chơi, game bắt đầu đề ra những mục tiêu khó hơn đòi hỏi bạn hoàn tất. Kích thước mà thần mặt trời yêu cầu sẽ lớn hơn và thời gian để hoàn thành mỗi màn sẽ hạn hẹp hơn. Katamari của bạn có thể thu thập được những chiếc xe hơi đồ sộ, một sân vận động lớn, các căn nhà đặt bên vệ đường... một cách dễ dàng. Điều bạn cần lưu ý là các chướng ngại vật được đặt dọc theo đường đi, chỉ cần sơ sẩy một chút là công lao thu thập của bạn sẽ hoàn toàn đổ sông, đổ biển. Ví dụ như vì một cú đập mạnh vào thành tường khi bạn không kiểm soát được tốc độ lăn của banh, bạn sẽ mất thời gian do bị kẹt lại ở một hốc nào đó bên đường.

Katamri Damacy không có những hình vẽ tinh xảo, trau chuốt vẫn thường thấy ở các dòng game khác. Hình ảnh trong game khá cục mịch và nực cười, như thể các hình vẽ biếm họa. Điều đáng chú ý của game chính là phần nhạc nền và âm thanh khá ấn tượng, rất nhiều lần tôi phải bật cười vì âm thanh hóm hỉnh mỗi khi đến nhận nhiệm vụ mới tại chỗ thần mặt trời. Đang buồn bực hay chán nản chỉ cần bật Katamari và nghe những giai điệu nhạc quen thuộc này, bạn có thể giảm stress nhanh chóng.

Có lẽ khuyết điểm lớn nhất của Katamari là thời gian chơi khá ngắn, chỉ khoảng 9-10 tiếng là bạn có thể hoàn tất trò chơi. Nhưng nó thật sự đem đến cho bạn những giây phút nhẹ nhàng và thư giãn. Namco đã thực sự hồi sinh một dòng game đang đi vào quên lãng. Katamari Damacy một lần nữa chứng minh rằng những game đơn giản vẫn đầy sức hấp dẫn người chơi.

ANH ĐÀO



Prince of Warrior

Ngược Thời Gi

Cuộc viễn chinh kết thúc, chàng hoàng tử trở về quê nhà mang theo số phận đã bị đổi thay. Từ một lỗ hổng thời gian do dòng cát thần tạo ra, Dahaka, hiện thân của số phận xuất hiện. Nó săn lùng chàng hoàng tử quyết liệt. Nhờ sự chỉ dẫn của một nhà thông thái già, hoàng tử tìm đến nơi khai sinh ra dòng cát thời gian và tìm cách du hành ngược thời gian về quá khứ, để ngăn chặn dòng cát ma quái kia. Chỉ có như vậy, cuộc phiêu lưu cuối cùng của đời chàng mới sẽ không bao giờ xảy ra và sứ giả của số phận - Dahaka, mới biến mất. Tuy nhiên mọi việc không đơn giản và suôn sẻ, cuộc hành trình kỳ

này sẽ dẫn chàng hoàng tử đến một hòn đảo bị nguyền rủa, nơi mà nhân loại phải run sợ cho ngày tận thế của chính mình...

SƠ LƯỢC THÔNG TIN

Chàng hoàng tử sẽ trở lại, nhưng lần này được "đổi mới" rất nhiều. Ở phần đầu, Prince of Persia: The Sands of Time được khen ngợi về mọi mặt trừ một điểm bị các gamer phàn nàn. Đó là hệ thống chiến đấu đơn điệu và lặp lại nhàm chán, thêm vào đó chàng hoàng tử trông vẫn có vẻ là một "thiếu niên", không phù hợp với hình vóc của một chiến binh dày dạn kinh nghiệm trận mạc. Nhà phát triển trò chơi đã nhận ra điều này và họ hứa hẹn cuộc phiêu lưu tiếp theo sẽ thay đổi những vấn đề trên. Theo những thông tin ban đầu, để "biến" chàng hoàng tử thành một người "trưởng thành" từ hình hài bên ngoài cho đến tính cách bên trong, các nhà làm game đã tạo ra hình tượng "một chiến binh gan góc, dũng mãnh với tính cách quyết liệt và lạnh lùng". Bên cạnh đó, họ cũng thay đổi toàn bộ cấu trúc hệ thống đánh nhau trong game, và tạo ra một hệ thống mới gọi là "3F" (Free-Form Fighting System). Vẫn giữ nguyên những tuyệt chiêu "thời gian" như cũ, nhưng cách thức chiến đấu sẽ không còn gò bó. Người chơi tha hồ tạo ra những thế đánh mới cho mình dựa vào hai đối tượng: môi trường và kẻ thù. Chẳng hạn, khi đánh nhau gần một cây cột, bạn có thể thực hiện chiêu bay người quanh cột tấn công nhiều đối phương cùng lúc; hay khi dùng chiêu "búng" qua người, người chơi có thể lựa chọn nhiều phương án xử lý như: chạm đất chém đối phương, cặp cổ đối thủ và tấn công từ phía sau v.v...

Hệ thống vũ khí trong game cũng được sửa đổi để trở nên đa dạng hơn. Xuyên suốt cuộc hành trình, bạn có thể lượm và sử dụng bất kỳ loại vũ khí nào mà mình thích (trên các giá đỡ, rớt từ người đối phương) bên cạnh vũ khí chính. Ở một số điểm trên đường đi, các gamer có thể thay đổi vũ khí chính của mình bằng những loại "cao cấp" và "đã hơn". Đáng chú ý nhất là việc chàng hoàng tử lần này có khả năng sử dụng vũ khí cả hai tay và dùng chúng để thực hiện những chiêu thức phức tạp. Bên cạnh đó nhà phát triển còn hứa hẹn nhiều điều thú vị trong cách chơi, như du hành ngược thời gian, thực hiện những hành động trong quá khứ sẽ ảnh hưởng đến hiện tại, hay dùng những nguồn sức mạnh mới để khám phá những vị trí bí mật...

Tên game: Prince of Persia: Warrior Within
Thể loại: Phiêu lưu/ Hành động
Sản xuất: Ubisoft Montreal
Phát hành: Ubisoft
Ngày phát hành: 30/11/2004
ESRB: Mature

DÒNG AN

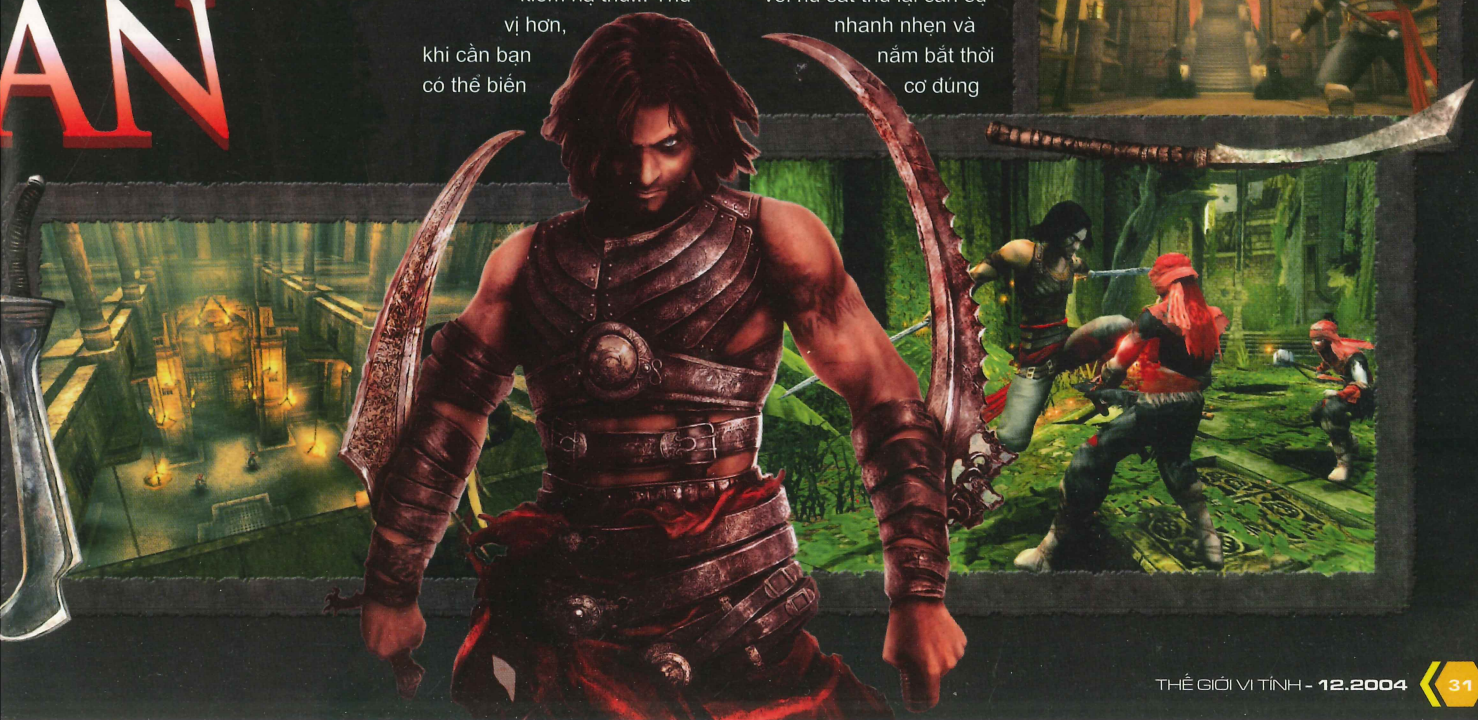
NHẬN ĐỊNH BAN ĐẦU

Bản chơi thử (demo) của Prince of Persia: Warrior Within (POP 2) tuy chỉ có 2 màn, nhưng thật sự ấn tượng và mới lạ. Hệ thống đánh nhau trong game giờ đây thay đổi rất nhiều: mạnh mẽ, và khốc liệt hơn (cũng vì vậy mà nó được "dán" cho nhãn "M" (mature) thay vì "T" (teen) như trước đây). Tuy đã biết sơ bộ về các tuyệt chiêu mà nhà sản xuất mô tả, nhưng khi "lâm trận", thật sự người chơi phải bất ngờ với cách thức biến hóa đa dạng của nó. Cùng một cách thức "du cột" nhưng có khi bạn thực hiện chiêu bay người tấn công bằng chân, lúc khác thì dùng tay để đánh. Hấp dẫn nhất và có lẽ cũng là trọng tâm của phần sau là cách thức sử dụng vũ khí hai tay của chàng hoàng tử với các tuyệt chiêu vô cùng đa dạng: bạn có thể "xoáy" như một chong chóng, uốn mình xoay vòng 360 độ, chống tay dưới đất dùng chân đá đối phương sau đó xoạt kiếm hạ thủ... Thú vị hơn, khi cần bạn có thể biến

món vũ khí phụ thành một loại ám khí hạ thủ đối phương từ xa. Có lẽ do "ảnh hưởng" của hệ console, cho nên phần kế này người chơi dụng độ với các con trùm nhiều hơn phần đầu. Không biết có bao nhiêu con trùm sẽ xuất hiện trong trò chơi, nhưng qua bản demo các gamer đã có dịp thử sức với hai con và cách hạ chúng cũng khác lạ. Chẳng hạn với con người đá, người chơi phải tìm cách leo lên vai nó để đánh vào yếu huyệt, trong khi dụng độ với nữ sát thủ lại cần sự nhanh nhẹn và nắm bắt thời cơ đúng lúc. Một điểm đáng chú ý khác của POP 2 là lần này, đồ họa sẽ hỗ trợ ngược lại những dòng card mà trước đây nó bỏ rơi, trong số đó có cả "anh chàng" GeForce 4 MX.

Chỉ với một đoạn demo nho nhỏ, POP 2 đã cho thấy nhiều thay đổi và cải tiến trong cách chơi, đặc biệt là hệ thống chiến đấu của game. Hi vọng rằng khi phiên bản chính thức xuất hiện (cuối tháng 11), cuộc phiêu lưu mới của chàng hoàng tử sẽ mang lại nhiều điều thú vị và hấp dẫn để người chơi khám phá nhiều hơn.

NGUYÊN AN



Cuộc chinh phục 10 thiên niên kỷ

EMPIRE EARTH II

Ở lễ hội game toàn cầu World Cyber Games diễn ra tại thành phố San Francisco, VU Games không bỏ qua cơ hội hiếm có để tiếp thị trò chơi sắp phát hành vào năm 2005. Tự hào là một trong số ít trò chơi được giới thiệu trong thời gian diễn ra giải, Empire Earth 2 đến tham gia với tư cách là kẻ thừa kế tiềm năng của Empire Earth. Ngay từ lần đầu tiên ra mắt, Empire Earth đã được Game Spy và một số báo điện tử chuyên về game đánh giá là một trong những trò chiến thuật hay nhất của hệ máy PC trong năm 2001. Liệu với phần 2 này, trò chơi có còn được các game thủ đánh giá cao?

Có rất nhiều câu hỏi đầy nghi ngờ mà người hâm mộ đặt ra xung quanh việc "chia tay" giữa nhà sản xuất Stainless Steel với hãng phát hành Sierra-Vivendi Universal Games trong khi trò chơi đang rất thành công. Bên cạnh đó, việc phát triển tiếp loạt trò Empire Earth được giao lại cho một đối tác mới, không xa lạ là hãng sản xuất trò chơi Mad Doc , từng thực hiện một số trò chơi nổi tiếng, trong đó có Dungeon Siege: Legends of Aranna. Lý do khiến Mad Doc có được hợp đồng này rất đơn giản: họ tỏ ra rất am tường về trò chơi và có những kế hoạch cụ thể để giúp trò chơi tiếp tục đạt được nhiều thành công hơn nữa... Tuy nhiên, mọi chuyện không phải luôn diễn ra đúng như mong đợi, sản phẩm tiếp theo của loạt trò Empire Earth phát hành một năm sau đó mang tên Empire Earth: The Art of Conquest thì lại không được đánh giá cao như phiên bản đầu tiên, và các game thủ cho rằng trò này không có cải tiến gì rõ rệt so với bản đầu. Đây là bài học kinh nghiệm để Mad Doc chuẩn bị tốt hơn cho phiên bản thứ 2 sẽ được tung ra trong thời gian sắp tới.

Cốt truyện của trò chơi vẫn giữ nguyên nét hấp dẫn và sáng tạo khi chọn cách tái hiện lại các cuộc chiến giữa các quốc gia trên trái đất trong suốt quá trình hình thành và phát triển nhân loại, bắt đầu từ thời đại đồ đá, kéo dài cho tới hiện tại và xa hơn một chút là tương lai. Trên thực tế có rất nhiều quốc gia tồn tại trong khoảng thời gian này nhưng trò chơi chỉ chọn ra khoảng 14 quốc gia tiêu biểu đại diện cho các nền văn minh lớn như: Roman, Turk, Korean, Greek, Egyptian, German, Aztec, Mayan... và mỗi quốc gia đều có những ưu thế riêng nổi bật về các mặt như kinh tế, quân sự.

Tên game: Empire Earth 2
Thể loại: Chiến thuật

Sản xuất: Mac Doc Software
Phát hành: VU Games

Ngày phát hành: 07/02/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

Trò chơi được thiết kế cho cả 2 chế độ chơi đơn và qua mạng. Ở chế độ chơi đơn có tất cả 3 chiến dịch của các quốc gia: Hàn Quốc, Đức và Mỹ; trong mỗi chiến dịch lại có 8 màn. Để hoàn thành trò chơi chắc chắn bạn phải tốn khá nhiều thời gian nghiên cứu và phát triển dân tộc đã chọn. Trận chiến diễn ra ở mọi nơi: trên bộ, trên biển và kể cả trên không. Tham gia các trận đánh là hơn 40 đơn vị quân khác nhau, trong đó có những binh chủng đặc biệt như thủy thủ đoàn. Binh chủng này có khả năng làm được nhiều việc khác nhau nên hỗ trợ rất tốt cho đồng đội tấn công. Riêng về phần chơi mạng, có tất cả 9 thể loại khác nhau; ngoài những thể loại truyền thống như: Death Match, King of the Hill, và Straight Conquest, thì nhà phát triển còn thêm vào một số thể loại mới rất lạ hứa hẹn nhiều thú vị cho người chơi. Trò chơi thiết kế để hỗ trợ 2 hình thức chơi mạng phổ biến hiện nay là chơi qua LAN hoặc Internet.

Trong phần 2 này có một số tính năng mới được đưa vào trò chơi. Trước tiên phải kể đến "Citizen manager", chế độ này giúp công việc quản lý và tìm kiếm tài nguyên của bạn trở nên dễ dàng hơn nhiều. Trên hình nền bản đồ thế giới, bạn sẽ thấy rõ những vùng có chứa tài nguyên và số lượng tài nguyên mà bạn đang sở hữu. Chế độ "War planner" cũng sử dụng bản đồ thế giới giống như "Citizen manager", nhưng ngoài việc thể hiện lãnh thổ của từng quốc gia thì nó còn chỉ rõ hiện trạng quân đội của quốc gia đó, nên rất hữu ích cho việc đánh giá thực lực và điều động quân đội hiệu quả hơn.

Nếu bạn muốn tấn công một quốc gia khác thì chỉ cần một cú nhấp chuột mà thôi. Hình ảnh trong trò chơi đã được đổi mới hoàn toàn ngay từ phần cốt lõi, vì thế sẽ không ngạc nhiên gì nếu ở phiên bản tiếp theo bạn sẽ thấy các hiệu ứng về thời tiết, ánh sáng, kể cả về địa hình, đều được sử dụng rất đa dạng và mạnh mẽ. Nhờ sự cải tiến này trò chơi sẽ tạo cho người chơi có được cái nhìn hoàn toàn mới chứ không phải đơn thuần chỉ là "bình mới rượu cũ" như ở bản mở rộng trước đây. AI của máy lần này được các nhà phát triển thiết kế sao cho máy có thể chơi như một tay chơi thực thụ, có thể làm rất nhiều việc cùng lúc, biết tận dụng mọi nguồn tài nguyên để đạt được kết quả tốt nhất và quan trọng hơn là không chơi ăn gian khi bạn chọn cấp độ khó hơn như ở một số trò khác.

Empire Earth là một trong những trò chơi rất quen thuộc với người hâm mộ thể loại chiến thuật và là một trong số ít những trò chơi để lại ấn tượng cho người chơi sau khi hoàn thành. Việc phát triển tiếp một trò chơi rất ăn khách như Empire Earth là điều dễ hiểu, nhưng kết quả của sự phát triển này như thế nào thì các bạn còn phải đợi đến năm sau.

ĐẶNG THANH BÌNH

Chú ếc & NGHI THỨC T

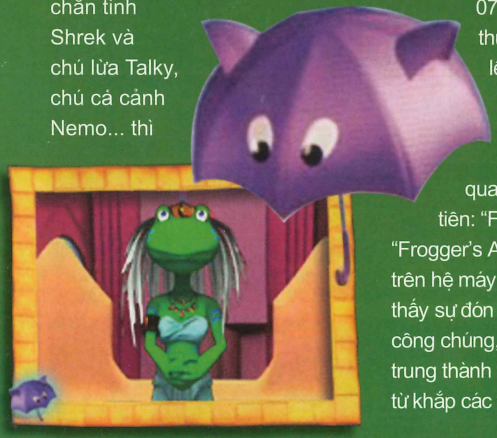
FROGGER: CÚ NHẢY NGOẠN MỤC LÊN PC

Ngày 10/8/1997 đánh dấu sự kiện Hasbro Interactive đưa chú ếch xanh Frogger lên PC và máy PS từ các trò videogame dưới cái tên "Frogger 3D". Chắc bạn còn nhớ trước đó khá lâu, tại Bắc Mỹ, vào những năm cuối thập niên 80, chú ếch này đã từng được xem như một hiện tượng của sự kết hợp giữa videogame và các dịch vụ "ăn theo" phát sinh từ ngành công nghiệp giải trí. Sự thành công của chú ếch đã đưa thể loại "hop n' dodging" này thành "trường phái Frogger". Hồi đó, xu hướng phân nhỏ những nhiệm vụ để người chơi hoàn thành từng màn tỏ ra rất được ưa chuộng. Đến nửa cuối thập niên trước, nếu các nhà kinh doanh dịch vụ phụ từ những sản phẩm Hollywood thu được món lợi nhuận khổng lồ nhờ hàng loạt nhân vật chuyển thể từ điện ảnh như: Maori – Cậu bé rừng xanh; Cléo trong Vua sư tử; 101 chú chó đốm; người hùng cao bồi Woody và chiến binh không gian Buzz-light-year trong Câu chuyện đồ chơi; gần đây là gã chằn tinh Shrek và chú lừa Talky, chú cá cảnh Nemo... thì Frogger được xem là một trong những nhân vật nổi tiếng của các trò videogame được các nhà đầu tư rất ưu ái.

Sau thành công mà Frogger đem về cho Hasbro năm 1997, hàng loạt những hãng sản xuất lớn như Majesco Sales Inc. và Tiger Electronics Inc. cũng đổ xô vào phát triển chú ếch xanh này lên các hệ thống Gameboy, Sega, Nintendo... của mình. Ngày 20/4/2000, Hasbro tiếp tục tung ra phần tiếp theo với tựa "Frogger 2", lần này ngoài PC, PS còn cho cả hệ máy Sega Dreamcast.

Ngày 09/6/2001, "người khổng lồ" Konami tuyên bố nhảy vào cuộc và đã đánh bật các đối thủ khác chỉ với sản phẩm đầu tiên: "Frogger's Adventure: Temple of the Frog" trên máy Gameboy Advance. Lập tức các phần tiếp theo như: "Frogger: The Great Quest" (19/9/2001) trên máy PS2, "Frogger Advance: The Geart Quest" (21/02/2002) trên Gameboy Advance nối tiếp nhau ra lò thể hiện quyết tâm đầu tư của Konami vào chú ếch này có vẻ là một chọn lựa đúng đắn. Nhưng như thế vẫn chưa làm Konami hài lòng, ngày 07/11/2002, họ chính thức đưa Frogger lên PC cùng các Console đang thịnh hành khác: Game Cube, Xbox, PS2 qua phiên bản đầu tiên: "Frogger Beyond" và "Frogger's Adventures 2" chơi trên hệ máy PS2. Chưa hết, nhận thấy sự đón nhận nồng nhiệt của công chúng, nhất là những fan trung thành với chú ếch xanh từ khắp các vùng lãnh thổ, gần một năm sau, ngày 01/8/2003, Konami lại tiếp tục trình làng với phần tiếp theo: "Frogger's Adventure: the Rescue" phát triển dựa theo cốt truyện phần trước, cũng dành cho PC lẫn Console. Gần đây, Konami còn đẩy mạnh thương hiệu có hình chú ếch xanh ngộ nghĩnh khi hỗ trợ Frogger "nhảy" cả vào lĩnh vực điện thoại di động bằng cách cho các fan download Frogger xuống ĐTDĐ và hỗ trợ chơi mạng từ website của mình!

Đến đây chắc hẳn bạn đã thấy chủ đề Frogger phong phú đến mức nào, vì vậy trong bài viết này tôi chỉ xin gói gọn về "Frogger Beyond" - "Frogger và nghi thức trưởng thành". Nào, xin mời bạn...



HAY, DỄ HIỂU, ĐIỀU KHIỂN ĐƠN GIẢN, HỢP LÝ

Ánh sáng lấp lánh của những vì sao và vô vàn dom đóm làm khu đầm lầy Firefly của những chú ếch xanh càng thêm lung linh huyền ảo. Frogger và người bạn vong niên Lumpy đang hồi tưởng về những cuộc phiêu lưu khó quên trong quá khứ. Frogger tỏ ra hồi hộp chờ đợi đêm mai. Đối với nó, sự bồn chồn không chỉ vì ngày mai là sinh nhật của nó mà ngày mai cũng là ngày mà nó phải trải qua cuộc sát hạch của Hội Đồng Trưởng Lão để trở thành một chú ếch trưởng thành. Frogger phải chứng minh cho mọi người thấy nó đủ can đảm và xứng đáng vượt qua mọi thử thách vào cái đêm mai ấy.

Không một ai biết, Hội Đồng đó có từ bao giờ, có người nói nó đã tồn tại từ thuở mà Firefly - khu đầm lầy của những con dom đóm - mới hình thành. Họ là những vị thánh sống, sự tồn tại của họ giữ cho chốn đầm lầy này được trật tự và công bằng nhờ phán quyết của tám vị trưởng lão, đại diện cho bảy thái cực trong triết lý của loài... ếch, đứng đầu là vị trưởng lão thứ tám già nhất gọi là Lão trưởng Hội Đồng. Không phải ngẫu nhiên mà các trưởng lão này được đứng vào vị trí của mình như hiện tại, mà mỗi người phải tự chứng minh bằng bản lĩnh, kinh nghiệm cũng như sự uyên bác trong thái cực mình đảm nhiệm.

Về phần Frogger, điều đáng lưu ý là cuộc thử thách sự trưởng

h xanh RƯỞNG THÀNH Beyond

thành không diễn ra ở khu đầm lầy Firefly như những lần trước, mà nó phải thực hiện cuộc phiêu lưu lớn nhất, mạo hiểm nhất từ trước đến giờ trong những ma-trận-ảo của từng vị trưởng lão. Điều đó có nghĩa nó phải đánh bại từng người trong chính cái ma-trận-ảo-giác-thực được tạo ra bằng kinh nghiệm sống, sự hiểu biết về một thái cực của thế giới và bằng chính sự thông thái của họ. Và sự thất bại có nghĩa Frogger sẽ phải chờ đến lần sinh nhật kế tiếp! Đó chắc chắn sẽ là một kết cục thật buồn vì Lumpy - tay bạn thân nhất mọi con ếch trong cái đầm lầy Firefly thân thuộc này và cả các vị trưởng lão đều đặt trọn niềm tin vào nó - chú ếch Frogger dũng cảm.

Đến đây xin bạn chớ lo, vì chuyến đi này Frogger còn được ban tặng ba "bửu bối", đó là: "Tăng Tốc", "Xơi Tuốt" và "Tàng Hình", đủ sức đối phó với kẻ thù và những chướng ngại "khó nuốt" nhất đang chờ đợi nó ở phía trước...

Đoạn đường ngắn đầu tiên đến Tòa Hội Đồng của Frogger được thiết kế khéo léo thành đoạn Turtorial (hướng dẫn cách chơi), tạo cho người chơi cảm giác thoải mái và thú vị khi bước vào game, vì vừa phù hợp cốt truyện vừa không mất thời gian học cách chơi cùng các chức năng của bàn phím. Chỉ cần thuần thục các phím mũi tên để di chuyển, các phím "Q"/"W" để quay phải/trái, "A" bắt mồi, "E" nhảy cao, "C" nhảy xa, Spacebar kích hoạt menu chính, "Z" bật Super-Power-Up (chức năng đặc biệt) và "X" để xác nhận là bạn đã có thể bắt đầu cuộc phiêu lưu được rồi đấy.

ĐỒ HỌA 3D TUYỆT ĐẸP, ÂM THANH NỔI XUẤT SẮC

Đầu tiên xin nói ngay là đồ họa của FB rất "bắt mắt". Chỉ cần cấu hình vừa phải bạn sẽ thực sự ngạc nhiên với những gì được chiêm ngưỡng trong game. Khi cùng phiêu lưu với chú ếch con, mọi vật bắt gặp trên đường sẽ làm bạn phải trầm trồ. Còn nếu bạn có khả năng trang bị cho mình một PC mạnh với card tăng tốc đồ họa loại xịn thì ôi thôi! FB chắc chắn sẽ nhấn chìm bạn vào cái thế giới ảo của nó và bạn khó lòng tìm được đường về.

Riêng tôi, ngay ở phần mở đầu đã hoàn toàn bị chinh phục bởi hiệu ứng mặt nước của Konami khi thể hiện ánh sáng lung linh, lấp lánh trên mặt nước đầm lầy, của những hạt mưa nhỏ bay lất phất cho một cảm giác thật tuyệt! Vật thể trước mắt trông rõ nét với màu sắc tự nhiên sinh động, còn với những vật ở xa, được xử lý tốt bằng hiệu ứng sương mù tạo cho cảnh vật như có chiều sâu hun hút, càng làm cho phong cảnh thêm huyền ảo, kỳ bí. Ánh sáng, bụi, khói rất mịn và đẹp. Góc nhìn trong game tự động thay đổi khá hợp lý, camera chuyển góc nhìn sao cho người chơi quan sát tốt nhất. Một số động tác của nhân vật chính được sáng tạo trông rất vui nhộn và hài hước, ví dụ như những đoạn chú ếch trượt trên đám rễ cây, hoặc cảnh vô ý đụng vào đối phương và ôm đầu quay mấy vòng trước khi ngã vật xuống, cảnh chú ta hai tay ôm mông nhảy tưng tưng vì bị chông đâm... và khi chờ mệnh lệnh của bạn quá lâu, nó sẽ hát rồi lăn ra...ngủ!

Âm thanh của game đã được nhà sản xuất chú tâm đầu tư rất lớn. Sự kết hợp hài hòa giữa không gian tĩnh mịch và những tiếng động đặc thù của vùng đầm lầy Bắc Mỹ chắc chắn sẽ làm bạn kinh ngạc, vì bạn có cảm giác như đang thực sự lạc giữa Firefly vào một đêm mưa gió ẩm ướt! Ngoài việc chọn nhạc nền có tiết tấu phù hợp cho mỗi màn, ở mỗi trường đoạn, tùy vào mức độ nguy hiểm là những giai điệu dồn dập, hối hả làm người chơi càng thêm phấn khích, cuống cuồng và... mất "mạng" liên tục!

GAME CHO 6 ĐẾN 16 TUỔI

Toàn bộ nghi lễ trưởng thành của chú ếch xanh Frogger được gói gọn trong 7 tầng với 28 màn, mỗi tầng được cai quản bởi một vị trưởng lão ếch, thể hiện thế giới quan của loài lưỡng cư này về cuộc sống đương đại. Bảy ma-trận này được mang những cái tên nghe rất kêu: Rừng rậm nhiệt đới, Thế giới nước, Kỹ thuật cao, Núi non hiểm trở, Hành trình đến tương lai, Sâu thẳm lòng đất và cuối cùng là Ma thuật. Trong mỗi tầng bạn sẽ có từ 5 đến 7 "mạng" và trong một màn sẽ có nhiều điểm "check point", tại đây bạn có thể tiếp tục lại cuộc chơi nếu "lỡ bước, sa chân". Ngay sau mỗi màn bạn có thể lưu game để chơi tiếp nếu bạn có việc phải đi. Hãy cố gắng thu lượm càng nhiều đồng vàng càng tốt vì sau mỗi màn bạn có thể dùng số tiền này để mua thêm các chức năng đặc biệt: 100 đồng cho 1 "mạng", 80 đồng cho 1 lần "Tàng Hình", 50 đồng cho "Xơi Tuốt" và 25 đồng cho "Tăng Tốc". Mỗi màn, nếu bạn chăm chỉ thu nhặt sẽ được khoảng 150-200 đồng vàng đấy! Trên đường đi hãy dành sự chú ý đặc biệt cho các con đom đóm, nếu bạn đớp được 1 con thì bạn lập tức được thưởng ngay 1 "mạng". Trước mỗi tầng sẽ có

Tên game: FROGGER BEYOND
Thể loại: Phiêu lưu
Phát triển: KONAMI AMERICA, Inc.
Phát hành: KONAMI HAWAII, Inc.
Ngày phát hành: 07/11/2002
ESRB: Everyone
Cấu hình: PIII 600MHz, RAM 128 MB, 8.1 DirectX, Graphics card 32MB, Windows Media Player 7.1, HDD 800 MB, 2CD.

một đoạn video rất đẹp mô tả cuộc đối thoại ngắn giữa Frogger và vị trưởng lão cai quản tầng đó, hãy chú ý những chi tiết này, bạn sẽ có những lời khuyên bổ ích của chính người sắp sửa thử thách bạn đấy. Nếu không kể màn ngắn đầu tiên Turtorial và 4 màn ở tầng Rừng rậm nhiệt đới mà bạn sẽ vượt qua khá dễ dàng thì 24 tầng còn lại mới thực sự là những thách thức khả năng và trí tưởng tượng.

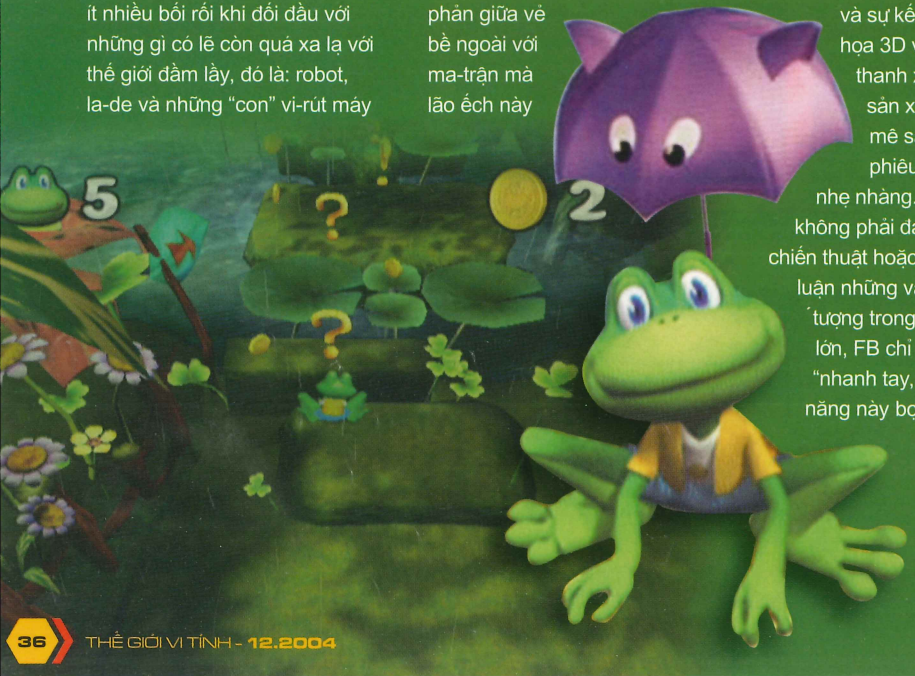
Điều hành ma-trận Thế giới dưới nước là Gloria, tuy là một ếch nữ trẻ hơn cái tuổi được gọi bằng lão bà nhưng những gì mà Gloria đem đến Hội đồng là những kinh nghiệm, hiểu biết về đại dương bao la hiếm ai có được. Chú ý, đối với những con côn trùng, trước đây bạn chỉ cần né tránh thì đến tầng này cách tốt nhất là nhảy qua đầu chúng. Ở màn 2, khi cuối cá đuối khổng lồ bạn không nên quá mải miết thu nhặt những đồng vàng, mà phải sẵn sàng nhảy lên bờ vì khi gần đến đích cá đuối sẽ quay đầu lặn xuống rất nhanh! Còn màn 3 thì hãy tránh xa những tấm kim loại tích điện. Cuối tầng này bạn sẽ phải đương đầu với con quái vật khổng lồ - nỗi kinh hoàng mà dân đi biển gọi là Thủy Quái. Hãy kiên nhẫn, thủy triều là vũ khí hỗ trợ đắc lực duy nhất cho bạn đấy. Nhưng theo tôi, màn đầu tiên mới là màn khó nhất tầng này.

Khi bước vào tầng Kỹ thuật cao, Frogger - với sự điều khiển của bạn, ắt hẳn sẽ gặp phải ít nhiều bối rối khi đối đầu với những gì có lẽ còn quá xa lạ với thế giới đầm lầy, đó là: robot, la-de và những "con" vi-rút máy tính ! Với vẻ ngoài lạnh lùng như một tay gangster, những gì vị cai quản tầng này thể hiện thật đúng với những gì ông ta nói, có lẽ đây là lĩnh vực quá xa lạ với một chú ếch con nên Kỹ thuật cao là tầng khó vượt qua nhất, dĩ nhiên.

Tầng Núi non hiểm trở quả thật không phải là lựa chọn cho những chú ếch sợ độ cao. Để thuyết phục vị tác giả của tầng này một cách tuyệt đối, Frogger sẽ phải điều khiển chiếc xe goòng lao vùn vụt xuống dốc, nhanh tay thu nhặt những đồng vàng rải rác ven đường, khéo léo né tránh những đòn tấn công của đối phương luôn rình rập đây đó cùng những tảng đá từ trên núi bất ngờ lăn xuống. Toát mồ hôi hột, phải không bạn?

Nếu Frogger bước vào tầng Hành trình đến tương lai thì đồng hồ đếm ngược sẽ bắt đầu kích hoạt và xin lưu ý, vị trưởng lão của tầng này chỉ dành cho nó vỏn vẹn 3 phút mà thôi! Thách thức kế tiếp phải kể đến chính là những vị khách không mời ngoài hành tinh có những bước di chuyển nhanh đến chóng mặt. Hãy hết sức chú ý tốc độ và cách thức di chuyển của chúng. Nào hãy xem vị trưởng lão này còn có những thứ gì khác...

Nhiệt độ ngày càng tăng cao khi Frogger càng xuống sâu hơn trong lòng đất, những dòng nham thạch luôn cuộn trào không hứa hẹn bất cứ điều gì yên ả. Vị trưởng lão của tầng Sâu thẳm lòng đất quả không như những gì ông ta cai quản vì sự tương phản giữa vẻ bề ngoài với ma-trận mà lão ếch này



thách đố Frogger. Tại đây bạn sẽ phải chứng kiến vô số những quái vật với hình thù ghớm ghiếc chỉ chực nhảy bổ vào Frogger.

Tầng Ma thuật – thử thách cam go cuối cùng: Nhà sản xuất khuyên những ai bước đến tầng này nên chuẩn bị một cái đầu thật tỉnh táo và một tâm hồn thực sự thoải mái, vì chỉ như vậy bạn mới đủ sức đương đầu với những gì Ma thuật đem lại. Chắc chắn bạn sẽ mắc sai lầm khi lần đầu tiếp xúc với vị cai quản tầng này – Một lão ếch hoạt bát, béo tròn và lùn tịt. Đừng lầm tưởng giọng nói vui nhộn của lão hứa hẹn một điều gì đó tốt lành, coi bộ tầng này rất phù hợp với câu nói vui "coi dzậy mà hổng phải dzậy", hãy thật cẩn thận bạn ơi, vì những gì lão nói đều là sự thật cả đấy!

LỜI KẾT

Mỗi tầng của FB được chia thành 4 màn. 28 màn của 7 tầng sẽ "ngốn" của bạn từ 25 đến 30 tiếng để Frogger được công nhận đã trưởng thành. Có lẽ đây là một trong những game ít ỏi hiện nay mà lối chơi lẫn đồ họa 3D làm bọn trẻ thích thú. Phải chăng vì cách chơi dễ dàng, các nhân vật trông thật ngộ nghĩnh và sự kết hợp tốt giữa đồ họa 3D với hiệu ứng âm thanh xuất sắc của nhà sản xuất đã làm lũ trẻ mê say những cuộc phiêu lưu đơn giản, nhẹ nhàng. Ở đây, chúng không phải đau đầu với tư duy chiến thuật hoặc phải vắt óc suy luận những vấn đề quá trừu tượng trong game của người lớn, FB chỉ yêu cầu chúng "nhanh tay, lẹ mắt" mà khả năng này bọn trẻ có thừa!

Cách chơi của FB thừa hưởng từ "trường phái Frogger" đã nổi tiếng trước đây được các nhà sản xuất trung thành áp dụng nên những fan của nó không bị bỡ ngỡ khi đến với Frogger trên PC. Trường phái "hop n' dodging" là sự quản lý bản đồ theo dạng phân chia thành những ô vuông nhỏ bằng nhau, các hoạt động nhân vật được gói gọn trong khoảng không gian này, sự di chuyển phải tuân thủ nguyên tắc từng ô giống như một bàn cờ và không có nước đi chéo. Những đặc điểm này làm cho trò chơi có vẻ đơn giản, phù hợp với các bạn nhỏ nhưng không vì thế mà kém phần thú vị bởi những ý tưởng độc đáo, sự đa dạng của môi trường được kết hợp với đồ họa 3D và âm thanh xuất sắc.

Một lời khuyên nhỏ: đối với những màn không giới hạn thời gian, bạn không nên vội vã, hãy bình tĩnh quan sát quy luật di chuyển của đối phương rồi chọn hướng đi và vị trí thích hợp. Hầu như các con vật hay những chướng ngại đều thực hiện một lộ trình hay động tác nhất định, có nghĩa là chúng không có mắt nên không thể đuổi theo tóm bạn được. Nếu máy bạn chưa có DirectX 8.1 và Windows Media 7.0 hoặc những phiên bản mới hơn thì bạn nên cài chúng ngay vào (có sẵn trên CD-ROM) để có thể thưởng thức trọn vẹn trò chơi.

Tóm lại, FB sẽ là phần thưởng bổ ích và xứng đáng cho bọn trẻ nhà bạn, thậm chí cho cả... bạn nữa.

XUÂN BÌNH

Hướng dẫn trò chơi

RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND

Với tên gọi đầy ấn tượng: Kheops Studio, những nhà sản xuất người Pháp đã trình làng một trò chơi tìm đường tuyệt vời dựa trên một tác phẩm văn học rất nổi tiếng của Jules Verne: Hòn đảo huyền bí (Mysterious Island).

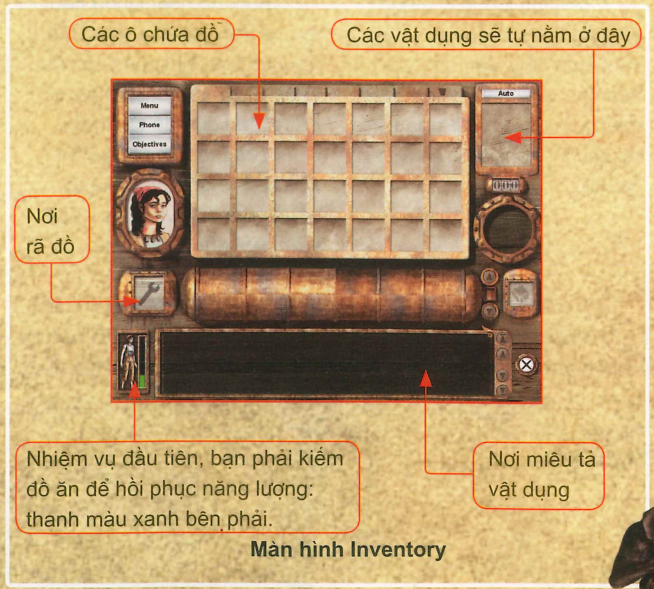
Đập vào mắt bạn đầu tiên chính là những gam màu rất tươi và trẻ trung cùng một phong cách rất riêng của người Pháp mà bạn có thể đã có dịp thưởng thức qua trò chơi Thanh kiếm gãy (Broken sword) rất nổi tiếng trước đây. Song không chỉ có vậy, trò chơi này có một cách chơi rất độc đáo mà các bạn không nên bỏ qua: đó là "nghệ thuật" ráp đồ. Vẫn biết trong các trò chơi tìm đường giải đố thì ráp đồ là một trong những món ăn không thể thiếu, song lần này, người ta sẽ bày cho bạn cùng một món ăn nhưng khẩu vị lại rất khác; chúng ta hãy cùng thử bằng cách vượt qua chặng đường đầu tiên của trò chơi:

Khởi đầu

Tỉnh lại trên một bãi cát thoai thoải, được mơn man bởi những cơn sóng, Mina, nhân vật chính của chúng ta nhận ra mình đã bị trôi dạt đến một hoang đảo, việc đầu tiên mà cô nàng muốn làm là một việc rất đời thường: kiếm gì "bỏ vào bụng".

Tuy nhiên, trước khi bắt đầu, chúng ta hãy làm quen với cách điều khiển trò chơi. Việc di chuyển rất đơn giản, bạn hãy xoay chuột và nhấn mà thôi. Khi có một vật gì khác thường, con trỏ sẽ đổi màu. Để bật màn hình đồ dùng (Inventory), bạn hãy nhấn chuột phải. Có một điểm cần lưu ý là bất kỳ vật gì mà bạn lượm được (hay tạo ra) sẽ nằm ở ô "Auto" và bạn phải tự mình sắp xếp lại vào các ô trống ở giữa.

Để phối hợp đồ dùng, bạn nhấn chuột một lần để chọn vật dụng, sau đó nhấn chuột lần hai lên vật mà bạn muốn kết hợp; nếu mọi việc tốt đẹp, vật dụng mới sẽ được tạo ra , nếu không bạn sẽ nghe một tiếng "cạch" rất khô khan. Để gỡ đồ ra lại, bạn kéo vật dụng đó vào ô có hình chiếc khóa vặn ốc.



Màn hình Inventory

1. Quay lưng với biển, bạn hãy tiến thẳng về phía vách đá như trong hình và sẽ thấy một đoạn phim cắt cảnh. Sau đó hãy cúi lượm một Rusty key.

2. Tiếp theo, bạn hãy quay sang phải và sẽ thấy hai tổ chim trên vách đa. Bạn hãy lấy trứng tại tổ chim dưới thấp và hy vọng là bạn không ăn trứng sống!

3. Tới đây, bạn hãy đi về hướng đường mòn lên núi và sẽ thấy một hốc đá nhỏ gần ngã ba, tiến lại gần bằng cách nhấn chuột và sẽ lượm được một hòn đá lửa cùng một sa thạch (sandstone).

4. Hãy quay ngược trở lại phía bãi biển, bạn sẽ thấy một xác tàu cũ, tiến lại gần chiếc cọc gỗ chính và dùng viên đá sa thạch cứng để đập vỡ nó; bạn sẽ thu được: miếng kim loại (rusty metal) và một thanh gỗ ngắn (driftwood).

5. Bây giờ, bạn sẽ tạo nên vật dụng đầu tiên bằng cách dùng sa thạch (sandstone) để mài miếng kim loại thành con dao.

6. Tiếp theo, tiến về phía cổng đá như trong hình, nhấn chuột vào phía trái nơi có nhiều hào bám để nhìn cận cảnh; tại đây, bạn lấy được 3 con sò rồi thoát khỏi đó.

7. Tiếp tục tiến thẳng tới trước (1x), bạn sẽ thấy một con rùa biển sau khi đẻ trứng đang quay về biển cả. Quay sang phải, bạn sẽ lấy được nhánh địa y.

8. Bên trái , bạn sẽ thấy một đụn cát, đào nó lên (nhấn chuột), bạn được hai trứng rùa và cái rương cũ, có thể mở bằng chiếc chìa khóa cũ (rusty key).

9. Việc kế tiếp là tiến lại chỗ con rùa lúc nãy bạn thấy vừa đẻ trứng, bạn sẽ lấy được thêm 2 trứng rùa và một trái dừa xanh gần đó.

10. Sau đó, bạn tiếp tục đi về hướng các cây dừa và sẽ gặp một con nhím chết với hai chú cua bên cạnh. Bắt hai chú cua rồi lượm hết những thứ còn lại: cành dừa khô, trái dừa xanh, xác nhím và một trái dừa khô.

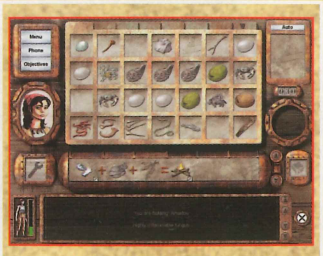
11. Hãy quay lại con đường lên núi, bạn sẽ bắt được lũ sâu màu đỏ bên trái và thấy một cây leo bên phải. Dùng dao chặt cây leo này, bạn thu được những cây gai (Acacia thorn). Trước khi đến đây, bạn sẽ lượm được miếng kim loại (metal plaque).

12. Rời khỏi nơi cũ, bạn hãy thẳng tiến đến cuối đường sẽ nhìn thấy dây leo như hình, hãy dùng dao chặt dây leo bạn sẽ có thứ mà game gọi là Thin vine, sau đó sang trái lấy thêm nhánh cây (forked branch) và Amadou, một loại nấm rất nhạy lửa.

13. Như vậy là bạn đã có đủ thức ăn và đồ chơi, vấn đề bây giờ là tìm cách nhóm lửa để nấu những thứ ăn được. Hãy kiểm tra lại Inventory của bạn.

14. Bạn sẽ nhóm lửa trong hốc đá đã lượm được đá lửa nên hãy quay lại, trên đường đi, bạn sẽ thấy nhánh cây mọc chìa ra bên phải phía trên. Kết hợp đoạn gỗ với dao, bạn cắt được nó và thu một số gai cong (curved thorn).

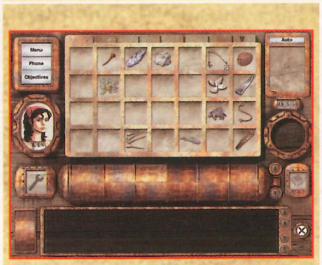
15. Sau khi đã đứng đúng vị trí trong hốc đá, bạn tạo ra lửa bằng cách kết hợp đá lửa với dao (kim loại).



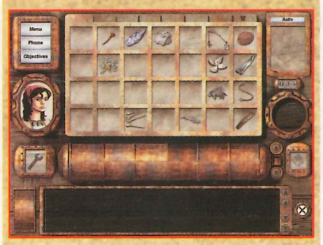
16. Tiếp theo, bạn kết hợp nguồn lửa (game gọi là hộp quẹt - lighter) với chất dễ cháy là lá dừa khô và nấm Amadou; nhấn chuột vào chỗ trũng dưới đất là bạn đã nhóm lửa thành công.

17. Bây giờ, hãy tận hưởng những gì mà lửa mang lại cho nhân loại: sò nướng, cua nướng, trứng rùa nướng và cả trứng chim chiên! Sau khi "xơi" hết, bạn sẽ thấy sức lực hồi phục rất nhiều, nhưng vẫn chưa được 100%; vậy thì phải kiếm thêm đồ ăn!

18. Bạn có nhớ lúc bắt mấy con sò trên vách đá, bạn nhìn thấy một con cá nhỏ bị mắc cạn không? Hãy làm cần câu bằng cách phối hợp nhánh cây, sâu, gai cong và dây gai (thin vine). Phần còn lại là bạn hãy đi câu con cá này và thưởng thức món cá nướng!



19. Cột năng lượng của bạn sẽ tăng thêm chút nữa nhưng vẫn chưa đầy! Bạn còn thiếu gì nữa nhỉ? À, chắc là món tráng miệng đấy vì người Pháp vốn rất cầu kỳ trong việc ăn uống mà lại.



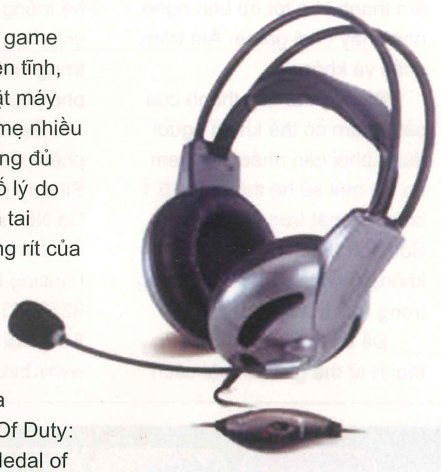
20. Thử xem nhé! Dùng dao rọc vỏ trên trái dừa xanh (nếu trái dừa khô thì không cần làm bước này), tiếp tục dùng dao đục lỗ trái dừa để lấy nước. Cuối cùng, dùng dao bổ trái dừa làm tư để tráng miệng bằng cơm dừa và Mina hoàn toàn "hồi phục công lực".

Vậy là bạn đã vượt qua trở ngại đầu tiên. Chúc bạn thành công trong những chặng đường tiếp theo. Trước khi kết thúc, bạn sẽ thấy thú vị hơn với trò chơi này nếu đã từng đọc qua tác phẩm hòn đảo huyền bí của Jules Verne; nếu chưa có dịp đọc qua, bạn cũng nên thử xem sao.

TRỊNH BẢO

DÀN TAI CHO GAME

Đến với Thế Giới Game kỳ này là sản phẩm từ hai nhà sản xuất thiết bị ngoại vi quen thuộc Genius và Altec Lansing. Hai headset mới của Genius và một bộ loa 2.1 của Altec Lansing có thể làm vừa ý đôi tai của các gamer có túi tiền nhẹ.



Môi trường chơi game yêu cầu sự yên tĩnh, không gian đặt máy không đủ đặt loa "một mẹ nhiều con" hoặc hầu bao không đủ mua loa xịn ... là một số lý do khiến bạn phải cậy đến tai nghe để nghe được tiếng rít của chiếc xe đang đuổi theo phía sau trong Need For Speed: Underground 2, hay tiếng chân lùng sục của bọn phát xít trong Call Of Duty: United Offensive hay Medal of Honor: Pacific Assault... Bạn hãy cùng thử một số mẫu tai nghe mới của Genius để xem chúng thể hiện phần âm thanh trong game có tốt không?

Headset Genius HS-04V

Cùng "rung" với âm trầm

Giá tham khảo: 20USD

Là mẫu tai nghe kèm micro (headset) mới nhất của Genius, thiết kế chuyên cho giới chơi game online hoặc người dùng thường xuyên "thoại" qua máy tính (voice chat, Netmeeting,...). Ngoài "nhiệm vụ" của một tai nghe thông thường, tân binh HS-04V của Genius còn "rung" thật! Nghĩa là tai bạn sẽ nhận được cảm giác rung từ tai nghe cùng với các âm trầm khi có tiếng nổ của quả lựu đạn vừa ném hoặc tiếng súng phòng không vang dội, loạt trống dạo đầu của bài Hotel California của nhóm Eagle... Chức năng rung hoạt động bằng nguồn cấp điện riêng từ bộ cấp điện (kèm theo) sử dụng 2 pin AAA (không kèm theo) hay từ nguồn điện lấy từ cổng USB của máy tính thông qua một dây cắm USB đi kèm. Chế độ rung có 3 cấp độ (tắt rung, rung nhẹ và rung mạnh) trên bộ điều khiển âm lượng nằm trên dây của tai nghe.

Ngoài ra, HS-04V còn được trang bị thêm một jack cắm chuyển đổi mạ vàng (chuyển từ đầu stereo 3,5mm sang đầu cắm stereo 6,35mm) giúp nó luôn trong tư thế sẵn sàng "nghênh đón" các hệ thống âm thanh gia dụng. Chưa hết, với thiết kế 'không khí mở' độc đáo của HS-04V, nhà sản xuất mong muốn sản phẩm sẽ mang đến sự thoải mái cho người dùng sau hàng giờ "chiến" game.

Đánh giá chung:

Điểm mạnh: Tính năng rung giúp người dùng không chỉ thưởng thức mà còn "cảm" được âm thanh. Thiết kế 'không khí mở' của tai nghe làm giảm sự khó chịu ở vùng tai khi sử dụng lâu.

Điểm yếu: Chất lượng âm thanh chưa nổi bật. Giá cả có thể khiến người dùng phải băn khoăn về lợi ích sử dụng của tính năng rung.

Headset Genius HS-04S

Giá tham khảo: 9USD

Sản phẩm headset hoàn toàn mới của Genius có sự cân bằng về kiểu dáng, chất lượng và giá thành. HS-04S đáp ứng tốt các yêu cầu của một headset thông thường bên cạnh khả năng lọc tiếng ồn độc đáo của micro (model headset duy nhất của Genius có tính năng này). Công nghệ Noise Canceling tích hợp trong micro của HS-04S sẽ lọc hoàn toàn tiếng ồn không mong muốn bên ngoài giúp chất lượng "thoại" tăng lên rõ rệt. Ngoài ra, headset còn có sẵn bộ điều chỉnh âm lượng tích hợp ngay trên dây nối giúp việc điều khiển trở nên thuận tiện hơn.

Đánh giá chung:

Điểm mạnh: Tai nghe nhỏ nhưng cho tiếng bass chắc và khỏe khi phát các nguồn âm có tiết tấu nhanh và sôi động. Tính năng lọc ồn của micro sẽ làm vừa lòng những ai có nhu cầu sử dụng thường xuyên dịch vụ "thoại" trên máy tính (voice chat, Netmeeting,...).

Điểm yếu: Tai nghe nhỏ khiến vùng tai của bạn nóng và khó chịu khi dùng quá lâu.

Như vậy, chúng ta vừa xem qua hai mẫu headset mới nhất của Genius. Có mẫu nào phù hợp với bạn chưa? Chọn "rung" theo âm trầm trong game với HS-04V hay tính năng lọc ồn hữu ích được tích hợp trong micro của HS-04S? Nếu chưa muốn dừng ở đây, bạn hãy tiếp tục cùng tôi "dạo" qua điểm trưng bày bộ loa 2.1 có chất lượng và giá thành cao của Altec Lansing với model CS21 để xem liệu giải pháp thay thế dàn loa 5.1 cồng kềnh có mang lại cảm nhận thật về âm thanh ảo trong game hay không?

Altec Lansing CS21

Game hay nhạc đều tốt!

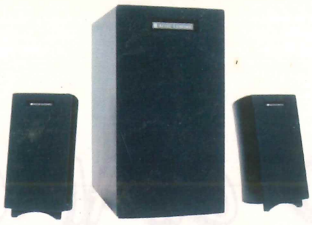
Giá tham khảo: 175USD

Ấn tượng ban đầu của chúng tôi về CS21 không cao khi thấy trọng lượng các loa vệ tinh hơi nhẹ, vì trọng lượng và chất lượng của bộ loa là hai yếu tố thường đi đôi với nhau: loa nhẹ dễ bị rung ở mức âm lượng lớn, ảnh hưởng đến chất lượng chung của cả hệ thống. Nhưng CS21, lại có một cấu trúc đỡ khá thông minh giúp loa tuy nhẹ nhưng vẫn "vững vàng" khi hoạt động ở mức công suất cao! Chính vì vậy, sau khi kết nối và lắp đặt thành công, rồi ngồi nghe thử, chúng tôi chỉ còn biết thốt lên: tốt thật! CS21 trình diễn âm nhạc khá ấn tượng. Âm thanh phát ra từ CS21 tương đối rộng rãi và thoải mái, không gò bó quá bởi tiếng trầm đặc trưng của Altec như một số model khác. Nếu chú ý kỹ bạn có thể nghe rõ âm của từng nhạc cụ đang trình diễn trong bản Tribute của Yanny.

Còn với game, bạn có thể thử ngay trò Medal of Honor: Pacific Assault mới. Chúng tôi mở lại điểm lưu trong game Henderson Field – Reclaim AA Guns, tìm đến phi trường Henderson, leo lên khẩu súng phòng không AA và bắt đầu nhắm máy bay... bắn! Âm, đùng... hàng loạt âm thanh vang rền phát ra từ hệ thống loa có tổng công suất 110 watt RMS này khiến chúng tôi tưởng mình đang ở giữa trận đánh thật. Nếu muốn tiếp tục thử "sức" loa sub, bạn có thể đến đảo Tarava. Ở đây, tiếng pháo đội, tiếng bắn nhau hỗn loạn

sẽ mách cho bạn biết một hệ thống loa tốt khi trình diễn sẽ như thế nào! Tuy nhiên, CS21 không phải là không có hạn chế vì 2.1 không phải là số kênh lý tưởng trong môi trường game. Với game, một người sành âm không chỉ dừng lại ở mức thưởng thức mà còn muốn hòa mình trong âm thanh.

Sản phẩm của chúng ta được đóng gói trong một thùng cạc tông gồm 2 loa vệ tinh và một loa siêu trầm cùng một số phụ kiện kèm theo: sách hướng dẫn sử dụng, tờ hướng dẫn lắp đặt nhanh, dây nối âm thanh và dây điều hợp hình chữ Y dùng để kết nối loa với các hệ thống chơi game chuyên dụng. Về thiết kế, tuy CS21 không có đặc điểm nổi bật như hệ thống 5100 (4100), XA5021... nhưng nó lại



mang một phong cách trầm, khá sang được tạo ra bởi tông vỏ màu đen khoác bên ngoài, hai đèn led màu xanh tô điểm nhãn hiệu Altec Lansing trên hai loa vệ tinh. CS21 có ba nút bấm nằm phía trên loa vệ tinh bên phải: một dùng để bật/tắt nguồn, hai nút còn lại để điều chỉnh âm lượng (lớn/nhỏ). Nút chỉnh âm trầm "chung sống" với các đầu kết nối âm thanh và loa ở phía sau loa sub. Vị trí đặt nút chỉnh này sẽ gây khó khăn cho việc điều chỉnh âm trầm nếu bạn dấu loa sub quá kĩ! Loa vệ tinh được thiết kế có vỏ bọc chống từ tính, công suất 30 watt/mỗi kênh, gồm một loa âm bổng 2,5cm và một loa 7,5cm. Loa trầm có công suất 50 watt. Kích thước màng loa là 16,5cm. Dãy tần đáp ứng của cả hệ thống là: 35Hz – 18Khz. Tỉ lệ tín hiệu/nhiễu >86dB.

Đánh giá chung

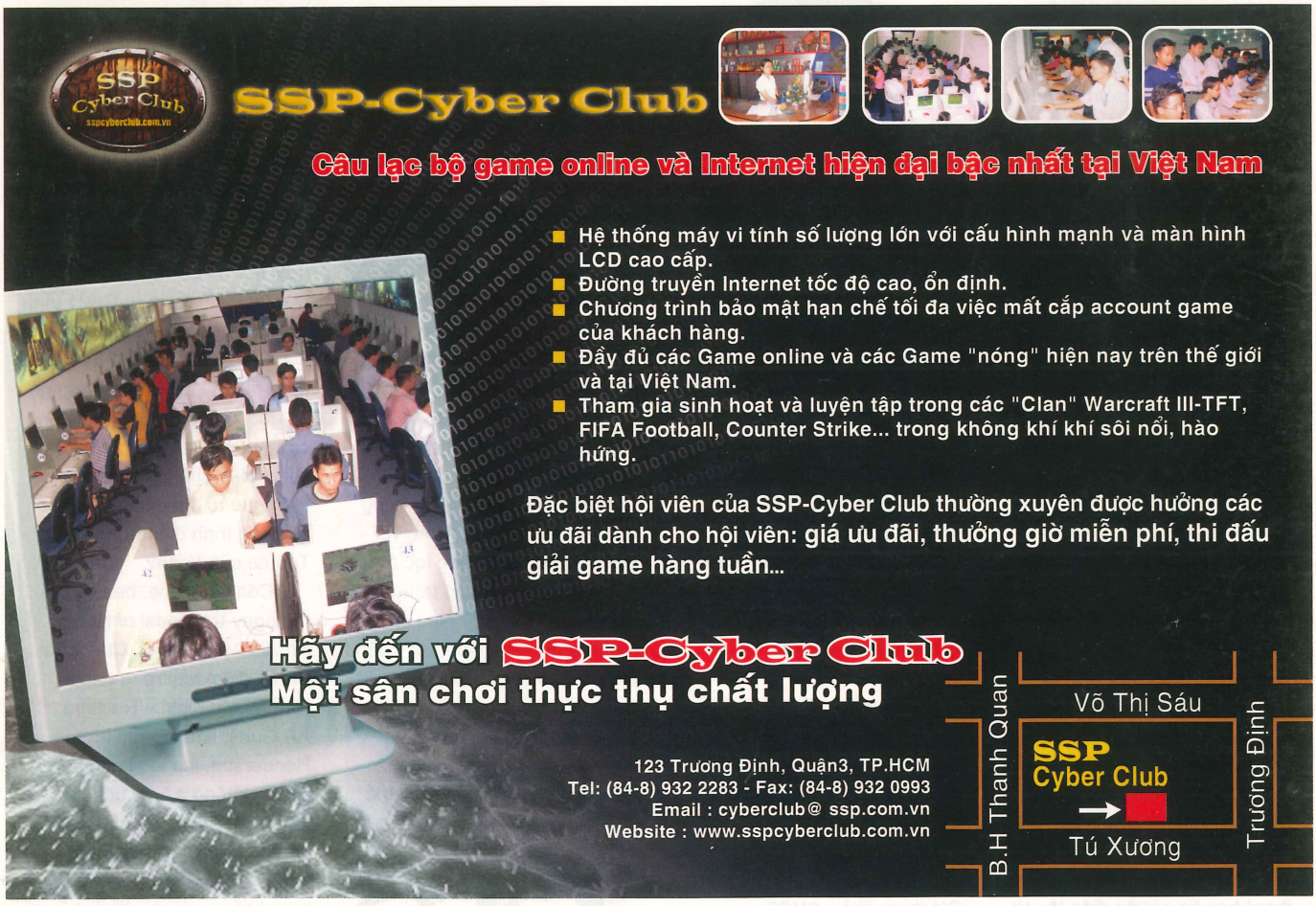
Điểm mạnh: Chất lượng âm thanh khá tốt dù bạn nghe nhạc hay chơi game. Âm trầm chắc và khỏe.

Điểm yếu: Giá thành của sản phẩm có thể khiến người dùng phải cân nhắc nếu đem so với một số hệ thống loa 5.1 khác có mặt trên thị trường. Số kênh âm thanh hỗ trợ (2.1) không phải là số kênh lý tưởng trong môi trường game.

Để có thể cảm nhận âm thanh từ thế giới ảo một cách trung thực nhất, hệ thống máy tính chơi game của chúng ta cần một dàn tai xịn đi đôi với một thiết bị "xuất" âm xịn. Nhưng khi điều kiện môi trường và khả năng tài chính không cho phép, người dùng cuối như chúng ta buộc phải tìm đến một giải pháp thay thế khác. Chính vì vậy, tai nghe hay một hệ thống loa 2.1 nhỏ gọn sẽ giúp bạn có nhiều chọn lựa hơn trong việc trang bị một dàn tai phù hợp.

Bạn có thể tìm mua sản phẩm Genius tại công ty Silicom (Hà Nội:(4) 9720888; Đà Nẵng: (511) 750300; Hồ Chí Minh: (8) 8211780) và Altec Lansing tại Việt Quang: (8) 8258563.

BÚT TRẺ
www.but-tre.com



PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT:(84.8) 930 4324 - Fax:(84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT:(84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*

• Tổng biên tập: **Nguyễn Trọng** • Phó tổng biên tập: **Lê Trung Việt, Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

Chơi game hay nhận cuộc gọi ?

"Cuộc sống thật ngắn ngủi, hãy vui chơi" (Life is short, Play more)
Chắc hẳn ai cũng còn nhớ câu slogan quảng cáo này của máy Play Station II, đoạn phim quảng cáo gây sốc với hình ảnh cuộc sống con người chỉ là một cú bay từ bệnh viện đến nghĩa địa.

Ngày nay trò chơi điện tử (video game) đã trở nên quá thân thuộc với mọi người, từ trẻ con đến người lớn, ai cũng biết đến một trò chơi điện tử nào đó. Video game đang gắn liền với cuộc sống của con người, từ video game dành cho trẻ con từ mọi lứa tuổi cho đến video game cho người trưởng thành và doanh nhân. Video game đa dạng từ game xếp hình đơn giản cho đến các game chiến thuật, lập kế hoạch kinh doanh, chiến đấu, sắp xếp công việc và game nhập vai.

Ngành kinh doanh video game cũng phát triển mạnh từ đó. Cách đây vài năm, dân chơi game đã từng thỏa mãn với máy chơi điện tử Nitendo 4 nút hay máy Sega to bằng gần nửa cái nhà. Đến bây giờ, những thiết bị đó đã đi vào dĩ vãng, trẻ con bây giờ hài lòng với máy Play Station II, Game Cube với khả năng đồ họa cao, xử lý nhanh nhạy và nghe đâu còn có thể điều khiển cả tên lửa đất đối không. Tuy nhiên những máy đó lại được xếp vào hàng máy có kết nối thấp và không di chuyển được.

Thiết bị chơi game bây giờ được chia theo 2 tiêu chí: Khả năng kết nối (Connectivity) và Khả năng di chuyển (Pocketability).

Theo sơ đồ ta có thể thấy được Máy vi tính (computer) xếp vào hàng máy có khả năng kết nối cao nhưng không thể di chuyển dễ dàng được, còn lại các thiết bị chơi điện tử cầm tay như Gameboy thì được xếp vào hàng máy di chuyển dễ dàng nhưng không thể kết nối được. Chỉ duy nhất một sản phẩm mới nhất của hãng Nokia đã tung ra trong thị trường châu Á và sắp có mặt ở thị trường VN là Nokia N-Gage QD là sản phẩm đạt được cả hai tiêu chí cần thiết.

Nokia N-Gage QD là một chiếc điện thoại di động sử dụng mạng GSM thông thường như bao điện thoại khác, tuy nhiên theo như các nhà thiết kế ra nó, nó được coi là một game phone (điện thoại chơi game) chính hiệu. Không biết mục tiêu chính của nhà sản xuất là điện thoại hay thiết bị chơi game nhưng với bàn phím thiết kế riêng độc đáo của một máy chơi game cầm tay và khả năng hỗ trợ thẻ game lắp ngoài thì dân nghiền game hoàn toàn có thể hài lòng với thiết bị này. Với thiết kế nhỏ gọn trong túi, vỏ ngoài bọc cao su tránh va đập, pin dung lượng cao sử dụng nhiều ngày N-Gage QD có thể di chuyển dễ dàng từ nơi này sang nơi khác. Khả năng kết nối GPRS và Bluetooth cho phép bạn chơi game và cập nhật kết quả trên mạng toàn cầu qua N-Gage Arena và cùng game qua Bluetooth với những người xung quanh bạn.

Về game trên N-Gage QD, Nokia đã đầu tư một con số rất lớn vào lĩnh vực này và kêu gọi hầu hết các hãng lớn về thiết kế game tham gia vào thị trường này như EA Entertainment, Blizzard, ... Bạn sẽ không tin là bạn lại có thể chơi The Sim hay FiFa 2004 trên máy N-gage. Không chỉ thế, Nokia cũng tự tham gia để xuất bản dưới sự hỗ trợ của nhà sản xuất game Torus Game các game mang nhãn hiệu Nokia như Pathway to Glory (chiến thuật) Ashen (nhập vai) Call of Duty (chiến thuật), Pocket Kingdom (Classic, lên tới 1000 players qua GPRS), Operation Shadow (nhập vai) ...

Nếu bạn là một doanh nhân hay một công chức hay đơn giản chỉ là một dân nghiền game, bạn thích di chuyển, bạn thích kết nối, N-Gage QD chính là sự lựa chọn của bạn cho một thiết bị giải trí lành mạnh và thông minh.

Một số lời khuyên khi bạn chọn mua N-Gage QD tại Việt Nam:

- Hãy lựa chọn hàng chính hãng bởi vì chất lượng ổn định, chế độ bảo hành toàn cầu, giá cả hợp lý, hơn nữa bạn còn được nhiều lợi ích khi mua (tặng game có bản quyền, tặng game kèm theo thẻ nhớ, tham gia câu lạc bộ chơi game, đấu game trên N-Gage hàng tuần, ...)
- Khi chọn game chơi trên N-Gage, bạn nên chọn game có bản quyền, không nên dùng game đã bẻ khóa (cracked) bởi vì với game đã bẻ khóa, bạn gặp một số khó khăn khi kết nối vào mạng N-Gage Arena toàn cầu và giao tiếp Bluetooth với các máy N-Gage khác.
- Đối với các cao thủ game, khi bạn đạt được kết quả cao (high score) đừng ngần ngại cập nhật kết quả của bạn lên N-Gage Arena, hàng tuần các phần thưởng có giá trị luôn dành cho các gamer cao thủ. Hãy đăng kí thành viên trên N-Gage Arena –http://arena.n-gage.com và cập nhật điểm của bạn *(Ghi chú: nếu bạn mua hàng chính hãng, bạn sẽ được miễn phí 5MB GPRS từ Mobifone)*
- Với thành viên của N-Gage Arena, bạn có thể download các fan-pack các loại game về, fan-pack cho bạn skin của máy, nhạc chuông, hình nền, ... theo đúng game mà bạn thích.

Thanh Tân

Showroom FPT Nokia

- **Khu vực phía Bắc:**
  Số 8 Tràng Thi, Hoàn Kiếm, Hà Nội - ĐT: (04) 9.288.088
- **Khu vực phía Nam:**
  165 Hai Bà Trưng, P.6, Q.3 TP HCM - ĐT: (08) 8.292.666

N-GAGE NOKIA
FPT Distribution
Nhà phân phối chính thức

MÁY TÍNH THÁNH GIÓNG

TRI THỨC CHO TUỔI TRẺ

E900

Intel®Pentium®4 Processor 530 with HT Technology
(3.0 GHZ, 1MB cache, 800 Mhz FSB)
Mainboard Intel®915 GAV
2x DDRAM 128MB bus 400
HDD 80GB (7200 rpm)
DVDRom 16X LG
FDD 1.44MB
Keyboard Elead Multimedia
Mouse Elead Optical
Monitor 17"Elead
Case Elead Enterprise IS 3979

M525

Giá: 5.250.000 VNĐ (Đã bao gồm VAT)

Intel®Celeron® Processor 1.8GHz
Intel® 845GV Motherboard
DDRAM 128MB / HDD 40GB / CD-ROM 52x
Fax modem 56Kb / NIC
Intel®Extreme Graphics
Monitor 15" ELEAD
Keyboard/Mouse

FPT ELEAD® COMPUTER

- THƯƠNG HIỆU ĐƯỢC ƯA CHUỘNG NHẤT VN NĂM 2004
- GIẢI SAO VÀNG ĐẤT VIỆT NĂM 2004
- CÚP VÀNG CNTT 2004 - MÁY TÍNH VN XUẤT SẮC NHẤT

FPT ELEAD đề xuất sử dụng Microsoft® Windows® XP

Đi cùng trí tuệ Việt Nam

Biểu tượng FPT ELEAD® là thương hiệu đã được đăng ký của FPT® Corporation.

www.elead.com.vn

Đường dây nóng: 08.9011236

Tri Thức Là Sức Mạnh

FPT ELEAD®E900 với bộ xử lý Intel® Pentium® 4 tích hợp công nghệ HT, sẽ giúp bạn gia tăng giá trị kinh doanh từ công nghệ mới

Hà Nội: TTTB Văn phòng 7335593* VIDIC 9438508* Intersoft 5635255* Showroom FIS9 8560300 *Tuấn Thành 7334877 *Hải Anh 7337538 *ViệtPC 6281531 *Nam Á 7470999 *Hoàng Minh 6281255 * Hồng Minh 9710573 *ST Thăng long 7752257 *Việt Hà 5631821 *Cavinet 8474713 *Showroom FIS 8684020 *Showroom FIS 7472759 *CTCP PT&UDCN Hồng Hà 6283528 *CT HTC 7472477* CT DTIC 9439758 *CT Liên Minh 8232160 *TDCOM 7473057 *CT Bách Khoa 5372447 *EECO1 8258829 *Hitech 7336337 **Cao Bằng:** CT Bình Thịnh 859274 **Thái Nguyên**: CT MT MIME 851298 **Hưng Yên**: DNTN Hải Trung 864692 **Bắc Giang:** CTMT Lâm Khôi 636146 *Huy Hồng Computer 823993 **Việt Trì Phú Thọ:** TTTH ATH COMPUTER 810139 **Vĩnh Phúc:** CT KNTM C.D.I 868010 **Hải Dương**: CT Turing 844255 *CT Hồng Quân 855733 *CT Thành Phát 0912005000 **Hà Giang:** CHTH Thắng Lợi 860068 **Sơn La:** CT Hồng Quang 853679 **Điện Biên:** Tân Thái Hà 826086 **Quảng Ninh:** CT Thắng Bắc 825724 **Hải Phòng:** CT EIE 747273 *CT Siêu Thanh 841176 *TT TBVP 838431 **Hà Nam:** CT Bách Khoa 0903443574 **Ninh Bình**: ViệtPC 884470 **Thanh Hoá:** CT CNTH Hitech 856117 *CT Á Châu 855170 *CT ViệtPC 721036 **Nam Định**: CTCP TH ĐT Elinco 845932 *CT ViệtPC 863729 **Thái Bình**: CT ViệtPC 840647 **Nghệ An**: CT Hồng Hà 833933 **Hà Tĩnh**: CTMT Ngọc Huấn 851157 **Quảng Trị**: CT DHP 851339 *CT Sao Việt 553553 **Quảng Bình:** TTTH H.P.C 8520118 **Lào Cai:** TT CNTT tỉnh Lào Cai 841 286 *CTCP DVTH Hồng Hải 841186 **Lạng Sơn**: DNTN T&T 870051 **Hoà Bình:** CT TNHH TM PTCN TH& TBVP Hoà Bình 852411 **Huế**: CT Hải Hòa 833909.

Trụ sở chính

89 Láng Hạ Hà Nội.
ĐT: 04.8560 300 Fax: 04.8560 315

41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP.HCM
ĐT: 08.9252 545 Fax: 08.925 3145

Showroom

1A Yết Kiêu, Hà Nội
ĐT: 04.9426 506 Fax: 04.9426 507

57 Trần Quốc Thảo, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08.9330076 - 9305135 Fax: 08.9330 075

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Nhà sản xuất có thể thay đổi một số chi tiết về kiểu dáng mà không cần báo trước

Hyper-Threading Technology requires a computer system with an Intel®Pentium®4 processor supporting Hyper-Threading Technology and an HT Technology enabled chipset, BIOS and operating system.Performance will vary depending on the specific hardware and software you use.

The 6-DUAL Deluxe!

6-DUAL DELUXE

Giải pháp tốt nhất cho
AMD Athlon™64 Processor
Socket 939

1. Dual Power System
2. Dual CPU Bandwidth
3. Dual Channel DDR
4. Dual LAN
5. DualBIOS™
6. Dual Cooling
   RAID Deluxe

K8 Triton™ series
GA-K8NS Ultra-939 NVIDIA nForce3 Ultra Chipset

- Socket 939 supports AMD Athlon™64 FX /Athlon™64 processor
- Supports Dual Channel DDR400 memory architecture
- Dual LAN solution with Gigabit LAN solution integrated
- Integrated Serial-ATA interface with RAID 0,1 function
- Integrated T.I. IEEE 1394b FireWire interface
- Integrated high quality 8 channel Audio Codec

IEEE 1394b | Dual LAN | USB 2.0 | DualBIOS™ | EasyTune™ 4 | 8-Ch Audio with UAJ

K8 Triton™ series
GA-K8NS Pro NVIDIA nForce3 250 Chipset

- Supports new generation AMD Athlon™64 processors
- Enhances system performance with DDR400 memory
- Integrated Serial-ATA interface with RAID 0,1 function
- Integrated GigaRAID IDE RAID Interface
- Integrated 8-channel AC'97 audio with Universal Audio Jack
- Integrated Gigabit LAN Ethernet controller
- Provides 3 IEEE 1394 FireWire ports

IEEE 1394 | IDE RAID | Gigabit LAN | USB 2.0 | DualBIOS™ | 8-Channel Audio with UAJ | EasyTune™ 4

K8 Triton™ series
GA-K8VT800M K8T800+8237 Chipset

- Supports new generation AMD Athlon™64 processor
- Enhances system performance with DDR 400 memory
- Integrated Serial-ATA interface with RAID 0,1 function
- Integrated high quality 6-channel AC'97 audio with Jack-Sensing
- Integrated 10/100Mb Ethernet controller
- Provides 8 USB 2.0 ports for high-speed connectivity

10/100 LAN | USB 2.0 | 8-Ch Audio with JS | EasyTune™ 4

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Tốc độ cao, sức mạnh và sự ổn định vượt trội - dòng bo mạch hỗ trợ bộ vi xử lý AMD mới nhất của Gigabyte sẽ là sự lựa chọn tuyệt vời dành cho những ai đam mê phong cách mạnh mẽ !

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw